动漫梦工场

龚正伟 主编 吴頔 张璇 副主编

Photoshop CS5 卡通漫画创作技术精粹

内容实用 以卡通人物、游戏人物、Q版人物、CG漫画、连环故事漫画等经典作品作为案例，详细介绍用Photoshop CS5进行漫画创作的方法和技巧。

视频丰富 本书附赠超过280分钟的教学视频，包括Q版小天使、游戏人物、古装少女、金发女孩、金属饰品、模特、银雨、忧郁的蝴蝶、山、水等漫画题材的制作方法和步骤，帮助读者提高学习效率。

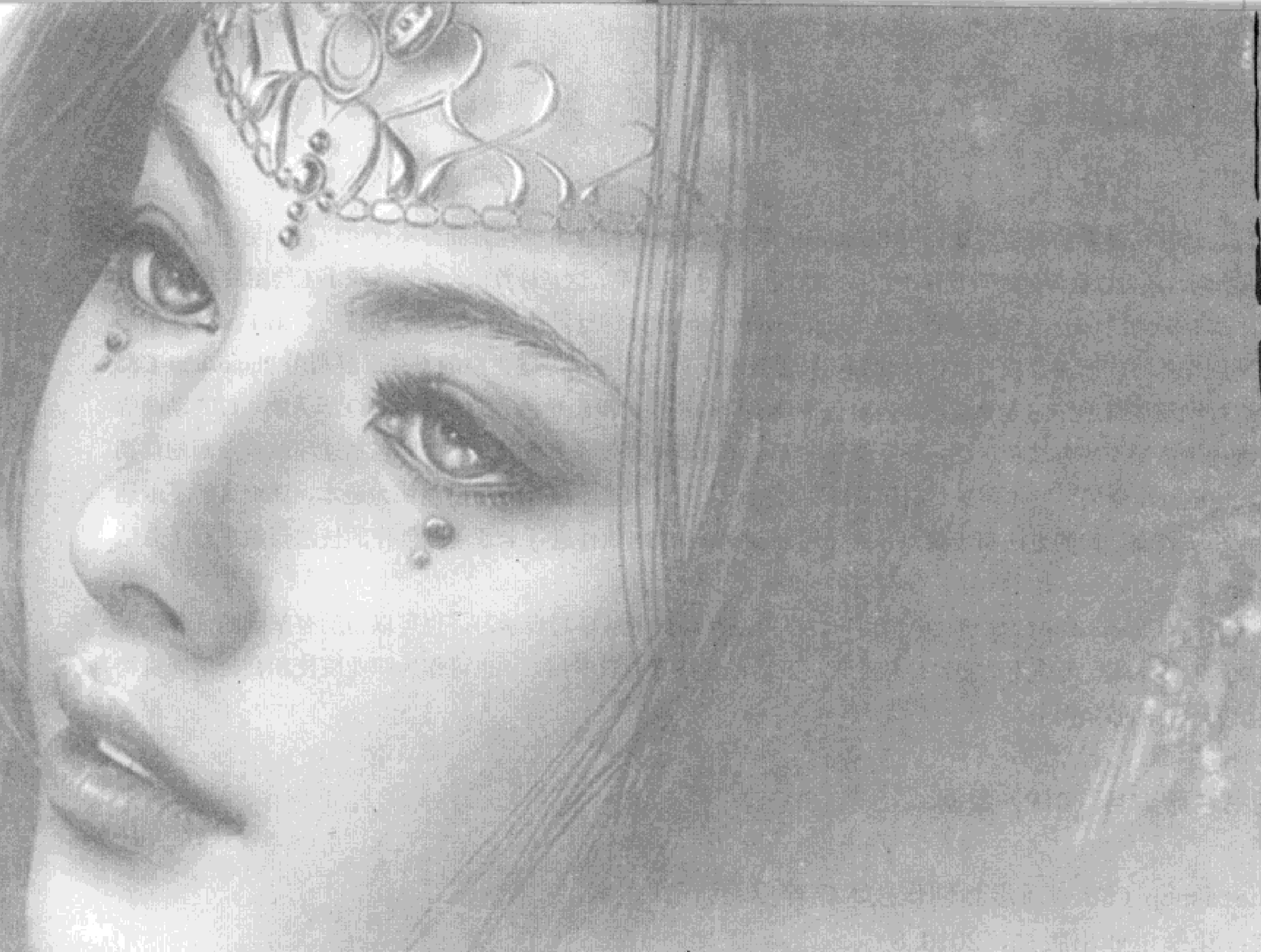
素材附赠 附赠书中案例图库、最终效果文件共80多幅。

化学工业出版社

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

动漫梦工场



龚正伟 主编 吴帧 张璇 副主编

Photoshop CS5

卡通漫画创作技术精粹

化学工业出版社
·北京·

随着计算机技术的飞速发展，用 Photoshop 软件画漫画已经成为一种时尚，不仅可以得到更为精美的画面效果，同时还可以很方便地重复修改作品，而不用担心损伤作品，这是计算机绘图比传统手工绘图最方便之处。

本书共分为三部分，全面讲解了利用 Photoshop CS5 软件进行漫画创作的方法和技巧。第 1 部分讲解当前漫画创作的时代潮流及漫画设计师的知识技能要求；第 2 部分以专题讲座的方式讲解利用 Photoshop CS5 软件进行卡通漫画创作的专业技术，内容包括单幅彩稿创作、漫画角色、游戏人物、Q 版人物、GIF 动画等卡通漫画风格制作的方法和步骤；第 3 部分讲解连环故事漫画创作专业技术，内容包括连环故事漫画的前期制作、电脑处理原稿、制作背景、制作画框和对白框、制作拟音字等，最后以线稿为蓝本，详细讲解了卡通美女、写实美女创作的方法和步骤，并对使用 Photoshop CS5 软件进行卡通漫画创作的技法要领进行了总结归纳。

本书针对 Photoshop CS5 初、中级用户，既可以帮助读者从零起步学习，也可以帮助有基础的读者进一步提高其制作水平。可作为动漫设计从业人员及动漫爱好者的自学用书，也可作为职业院校和社会培训机构动漫相关专业的教学用书。

图书在版编目（CIP）数据

Photoshop CS5 卡通漫画创作技术精粹 / 龚正伟主编.
北京：化学工业出版社，2010.8
（动漫梦工场）
ISBN 978-7-122-08921-2
ISBN 978-7-89472-311-6

Ⅰ. P… Ⅱ. 龚… Ⅲ. 图形软件，Photoshop CS5
Ⅳ. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2010）第 119685 号

责任编辑：王思慧　张　敏　　　　装帧设计：韩　飞
责任校对：郑　捷

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街 13 号　邮政编码 100011）
印　　装：三河市延风印装厂
787mm×1092mm　1/16　印张 12 1/4　彩插 1　字数 286 千字　　2010 年 8 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686）　售后服务：010-64518899
网　　址：http://www.cip.com.cn
凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定　　价：29.80 元（含 1CD-ROM）

版权所有　违者必究

目　录

第一篇　Photoshop 卡通漫画设计潮流

第 1 章　卡通漫画设计潮流与审美取向 2

1.1　日本漫画的发展史 2
1.2　漫画的发展潮流 3
1.3　漫画赏析 3

第 2 章　卡通漫画设计原则及要素 6

2.1　卡通漫画设计的原则 6
2.2　卡通漫画的构成要素 7
2.2.1　构图 7
2.2.2　色彩 9
2.2.3　人物 9

第 3 章　卡通漫画设计师技能要求 11

3.1　绘制漫画需要的硬、软件条件 11
3.2　必要的美术知识 11
3.3　绘制卡通人物基本技能要求 12
3.3.1　绘制人物的头部 12
3.3.2　绘制人物的身体 14
3.3.3　绘制人物的衣服 16
3.3.4　绘制背景 17

第二篇　Photoshop 卡通漫画设计专业技术

第 4 章　单幅彩稿的画法及案例 24

4.1　扫描原稿 24
4.2　修正底稿 25
4.3　制作蒙版 30
4.4　上色 31

第 5 章　漫画角色的画法及案例 39

5.1　角色设计的方法及理论知识 39

5.2　使用 Photoshop CS5 软件来绘制金属装饰物和布料……40
5.3　典型案例：绘制卡通人物“银雨”的形象……45

第 6 章　游戏人物的画法及案例……50

6.1　游戏人物设计的方法及理论知识……50
6.2　画剑和金属甲……50
6.3　典型案例：为铅笔草图添加颜色和背景……55

第 7 章　Q 版人物的画法及案例……64

7.1　Q 版人物的设计及理论知识……64
7.2　为 Q 版人物制作振奋效果……65
7.3　典型案例：为线稿图填充色彩……67

第 8 章　GIF 格式动画的制作及案例……71

8.1　GIF 格式动画的理论知识……71
8.2　“动画”面板和“图层”面板……71
8.3　典型案例：使用 GIF 格式制作网站 LOGO 和动画……72

第 9 章　其他卡通漫画制作案例……83

9.1　典型案例一：制作“思念”的效果……83
9.2　典型案例二：制作“金发女孩”的效果……92
9.3　典型案例三：制作“古装少女”的效果……97
9.4　典型实例四：制作“古壁画”的效果……102
9.5　典型实例五：制作“长睫毛”的效果……111
9.6　典型实例六：制作“蝶变”的效果……120
9.7　典型实例七：制作“模特”的效果……125

第三篇　连环故事漫画创作专业技术

第 10 章　连环故事漫画的前期制作……138

10.1　编写脚本时的要点……138
10.2　漫画人物的角色定位……138
10.3　漫画中的分镜处理……139
10.4　绘制草稿……140

第 11 章　电脑处理原稿……143

11.1　初步处理原稿……143
11.2　贴网的操作流程……143

第 12 章 制作背景 153

12.1 典型实例一：将城市背景制作成漫画网点背景 153
12.2 典型实例二：将风景制作成网点风景 155
12.3 典型实例三：将花瓣、花朵背景制作成网点背景 155

第 13 章 制作画框和对白框 159

13.1 制作画框 159
13.2 制作对白框 161

第 14 章 制作拟音字 165

14.1 制作一般的拟音字 165
14.2 制作刺耳噪音的拟音字 167

第 15 章 卡通美女制作案例 168

15.1 修改底稿 168
15.2 制作头发和脸 169
15.3 为眼睛和衣服添加色彩 171
15.4 制作背景 173

第 16 章 写实美女制作案例 177

16.1 主体人物色彩的填充 177
16.2 背景的制作方法和流程 179

第 17 章 技法总结 184

17.1 处理线稿的技法 184
17.2 Photoshop CS5 软件应用技巧 184
17.3 绘画技法 187
17.3.1 绘制头发的技法 187
17.3.2 绘制皮肤的技法 188

丛书序

从书介绍

随着国家大力发展文化创意产业政策的推出，我国卡通动漫产业从起步、快速发展阶段，进入到了高速增长的阶段。“视听时代”将逐步替代“读图时代”，动漫业也将会像农业、工业一样，创造出巨大的产业价值。

为了适应动漫业蓬勃发展的形势，满足动漫教学市场的需求，我们组织了北京多所大学富有多年动漫教学经验及动画片制作经验的老师编写了《动画梦工场》从书，旨在迅速提高动漫画从业者和动漫爱好者的专业素质，更好地服务于我国规模化的动漫事业。

从书特点

本丛书是 CG 动画的案例型图书。

当今社会节奏加快，许多时间紧张、工作压力大的读者朋友在学习案例型图书时，总希望能够速成，希望通过照猫画虎的练习快速达到精通水平。本丛书就是为这些读者朋友量身定做的。

案例型图书比起按部就班的功能型图书更容易引起读者的学习兴趣。我们先手把手地通过较简单的案例操作使读者对软件的界面有了感性的认识，然后由浅入深、逐步深入，力图使读者全面地掌握对实际工作有用的制作技巧，真正体会到软件在某一领域的强大功能。

本丛书操作性强、实用性强、易上手；秉承精美、全面的原则，以大量的案例贯穿全书；不仅条理清晰地讲解了各种软件的操作技巧，还系统地讲述了动漫画创作的基础理论知识。

本丛书选择的软件版本都是最新中文版。随书光盘中包含有书中案例的图库和最终效果文件，以及实例操作的演示视频。

从书读者定位

本丛书针对初、中级用户，即可以帮助读者从零起步学习，也可以帮助有基础的读者进一步提高其制作水平。可作为动漫画设计从业人员及动漫爱好者的自学用书，也可作为职业院校和社会培训机构动漫相关专业的教学用书。

从书书目

本丛书为计算机动画实用案例类图书，包含了平面、三维、影视等热门技术，计划第 1 批出版的图书详细书目如下。

《Photoshop CS5 卡通漫画创作技术精粹》
《Flash CS5 动画设计技术精粹》
《3ds Max 2010 造型动画设计技术精粹》
《Premiere CS5 视频编辑技术精粹》
《Affer Effects CS5 视频编辑技术精粹》
《Maya 2010 造型动画设计技术精粹》

如何学习本丛书

编者理解读者朋友“时间紧、任务急”的心情，但为了使读者能够获得更好的学习效果，根据编者的教学经验，建议读者通过下面的方法学习本书。

（1）先查看每一个案例的最终效果图是否与您的工作任务相符，然后根据书中的讲解逐步完成操作。

（2）本书所有实例按书中步骤都可顺利进行操作，但受篇幅的限制，对于有些前面讲解过的知识，在后面的章节涉及时可能有所省略，可根据目录翻看前面有关案例，这样也可巩固所学的知识，达到举一反三的学习效果。

（3）编者还是希望读者朋友如果有时间，重新制作案例，达到温故知新、融会贯通、熟练掌握的学习目的，使软件成为您真正的好朋友。

北京亚述视觉
2010 年 6 月

前　言

目前我国正在大力发展动漫产业，同时政府也给予了大量的优惠政策——国家广电总局《关于促进我国动画创作发展的具体措施》中规定，从2006年开始，我国每年投入2亿的专项资金推动国产动漫产业的发展，扶持优秀原创作品。在播出比例上，广电总局规定国产动画片的播出总量不得少于 60%。国外动画同行认为中国动画从业者是“坐在金山上”。在过去的三年多时间内，得益于一系列产业政策的积极引导，中国动漫产业进入了一个前所未有的快速发展时期。2009年10月14日刚刚发布的《北京市关于支持影视动画产业发展的实施办法（试行）》即针对影视动画产业和网络游戏产业的“一业一策”，在之前政策的基础上进行了细化，坚持扶优、扶强、扶原创，在市文化创意产业发展专项资金中安排专项，以补贴、奖励等方式，鼓励多出精品、多出人才，支持动漫游戏产业发展。

随着“视觉化”在未来生活中作用的越来越大，动漫也会像农业、工业一样，创造巨大的产业价值，并可以逐步服务于医疗、军事、建筑、公益事业等多个领域。

为了适应动漫业蓬勃发展的形势，满足动漫教学市场的需求，我们组织了北京多所大学富有多年动画教学经验及动画片制作经验的老师编写了此书。

随着计算机技术的飞速发展，用 Photoshop 画漫画已经成为一种时尚，不仅可以得到更为精美的画面效果，同时还可以很方便地重复修改作品，而不用担心损伤作品，这是计算机绘图比传统手工绘制最方便之处。

本书共分为三部分，全面讲解了利用 Photoshop CS5 软件进行漫画创作的方法和技巧。第1部分讲解当前漫画创作的时代潮流及漫画设计师应具备的知识技能；第2部分以专题讲座的方式讲解利用 Photoshop CS5 软件进行卡通漫画创作的专业技术，内容包括单幅彩稿创作、漫画角色、游戏人物、Q版人物、GIF 动画等卡通漫画风格制作的方法和步骤；第3部分讲解连环故事漫画创作专业技术，内容包括连环故事漫画的前期制作、电脑处理原稿、制作背景、制作画框和对白框、制作拟音字等，最后以线稿为蓝本，详细讲解了卡通美女、写实美女创作的方法和步骤，并对使用 Photoshop CS5 软件进行卡通漫画创作的技法要领进行了总结归纳。

在编写过程中，作者以经典动画作品作为案例，将动画造型、设计艺术和制作方法循序渐进地一步步详细剖析，观点独特、内容充实，目的是帮助读者深入学习其基本原理和制作技巧，并启发读者的艺术灵感，可谓是为读者奉上了一道丰盛的动画艺术大餐。

本书由龚正伟任主编，吴頔、张璇任副主编，罗慧武、胡晨炜、张丹、俞银、钟超、明磊、郝永强、张富强、陈静也参与了本书的编写工作。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏和不足之处，恳请广大读者批评指正。

编　者

第一篇

Photoshop 卡通漫画设计潮流

本篇从卡通漫画设计的发展潮流和赏析、绘制漫画的原则和要素，到卡通漫画创作的功底和使用工具，较全面地讲解了卡通漫画设计所具备的基本知识，使读者在学习了本篇后可以较顺利地进入下一篇绘制过程的学习。

第1章

卡通漫画设计潮流与审美取向

1.1 日本漫画的发展史

中国本土漫画的快速发展从某种角度上而言，受到日本漫画的影响很大。

漫画的读者从幼儿到四五十岁的成年人都有。漫画作品所涉及的范围有科学、幻想、探险、政治、经济、奇闻逸事、恋爱、体育、历史、宗教、幽默玩笑以及文艺小说、纪实报告文学等，几乎无所不包。

日本现代漫画的历史可追溯到明治时期（1870～1911年）。1906年，北泽创办了日本第一份漫画刊物《东京小精灵》（Puck），以后又创办了《东天小精灵》、《家庭小精灵》，可算是日本现代漫画的鼻祖。

二战后，日本漫画再次恢复了生机，各种漫画杂志应运而生，其代表人物为手冢治虫。

1946年手冢治虫创作的《新宝岛》刚问世，就大受欢迎，迈出了现代主流影像漫画创作的第一步，其1952年开始连载的《铁臂阿童木》大大超越了二战前的故事漫画，其成功的秘密就在于他的漫画画面构成具有显著的特征，即运用电影的拍摄技巧。他制作的画面如同电影镜头拍摄一样，有变焦、广角、俯视、变幻无穷，令读者爱不释手。他追求的是漫画与电影艺术的有机结合。手冢治虫的崛起预示着日本漫画新时代的到来。

20世纪60年代初期，日本漫画界又出现了一股新的潮流，即所谓的“租借连环画”。租借连环画的主要读者群不再是少男少女，而是那些在日本高速经济增长中，从日本各地大量涌入东京、大阪等大城市中的青年人。这一派的著名漫画家有白土三平、水木茂、斋藤隆夫等。他们把自己的作品称为连环画，其目的在于表明自己与手冢治虫的不同之处。如果作个特征比喻，那么手冢的故事漫画具有陶器般的朴素、柔和，而连环画却极似瓷器那样硬质、严谨。

随着电视走进千家万户，颇受欢迎的漫画开始被搬上银幕，手冢治虫的《奇异的少年》在NHK被列为连续播放节目，动画片《铁臂阿童木》更是深入人心，《铁人28号》、《8号人》（原作平井正和，绘画桑田次郎）和小岛功的《仙人部落》也大获成功，这些都是带科幻性质的动画片。越南战争爆发后，以村山知义的《忍者》为首，掀起了一场“忍者风暴”。藤子不二雄的《怪物Q太郎》被改编成动画片，这是科幻动画片以外类型的动画片首次获得巨大成功，伴随着主题歌一起在全日本掀起一股热潮。

进入20世纪90年代，日本漫画流派在画风、题材、故事情节等方面各显其能。漫画家的个性更加鲜明了，漫画已从战前的儿童伙伴历经半个世纪的成长，变成了社会的大众传播媒体。

1.2 漫画的发展潮流

现在漫画正在以飞快的速度渗入人们的生活中，不论是杂志、网站、衣服，还是各种物品，几乎都可以看到漫画的影子，如图 1-1 所示。

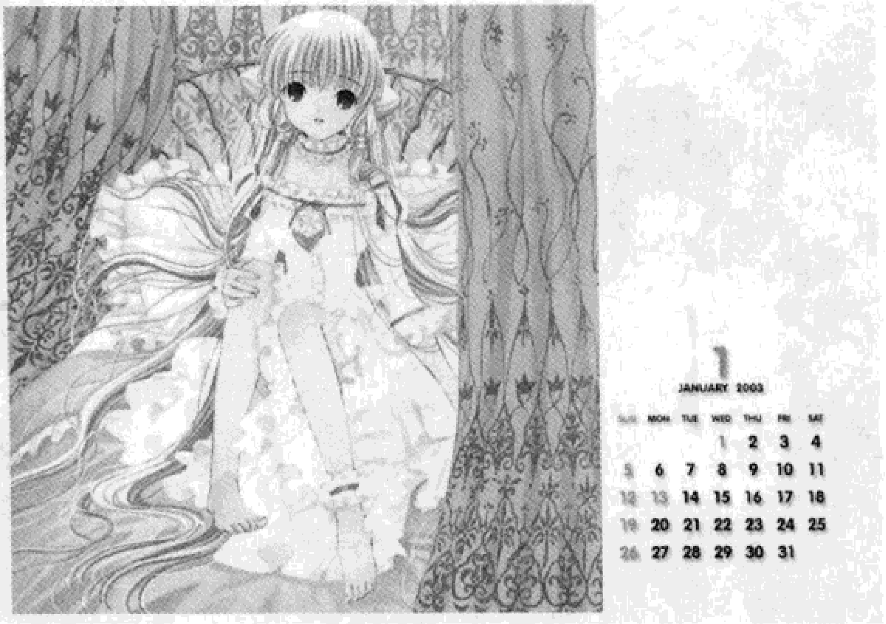


图 1-1 以日历形式表现的漫画

而《喜羊羊与灰太狼》、《浪客剑心》、《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》等漫画人物也深入人们的生活之中，在这个漫画的时代里人们怎么可能不看漫画呢？

那么，当一本精美的漫画放在您的面前时会有什么感觉呢？是否有一种爱不释手的感觉，即使您对其中的文字内容并没有什么兴趣，那些精致的漫画也能吸引住您。这就是漫画的魅力，它能把美的感觉及思想通过精美的图片传达给看到它的人。那么您有没有想过自己画漫画呢？其实只要掌握一些画漫画的方法，灵活运用，也能画出美丽的漫画。

随着计算机技术的飞速发展，用 Photoshop 软件画漫画已经成为一种时尚，不仅可以得到更为精美的画面效果，同时还可以很方便地重复修改作品，而不用担心损伤作品，这是电脑绘图比传统手工绘画最方便之处。

那么绘制漫画该怎么开始呢？别急，和我一起来吧。

1.3 漫画赏析

如图 1-2 所示是手绘的漫画。手绘的漫画是用颜料和笔在纸上画画，它有种特别的味道，与 CG（Computer Graphic，电脑画）的感觉不一样。不过不论是手绘还是 CG，只要能把作者的思想和意图传达给读者就是成功的，两者只是使用的工具不同而已。建议初学者先进行大量的手绘练习，打牢基础后，再用电脑进行绘画。

CG 漫画画面一般十分精致，它是在现代计算机发展后才兴起的一种画漫画的手法——用电脑绘制漫画。电脑绘制漫画的一个最大好处就是可以反复修改稿件而不用担心损坏原稿。CG 漫画的使用范围十分广泛，海报、网站、杂志等都有它们的影子。如果有条件，可以使用手写板来代替鼠标指针进行漫画的精确绘制。手写板有较高的光标追踪率，能进行很精细的绘制。

图 1-2　手绘的漫画

现在的 CG 漫画一般以画少女为主，画男孩的相对少些。大眼睛的美少女随处可见（如图 1-3 所示），帅男孩的图却不多。

图 1-3　CG 漫画中的美少女

如图 1-4 所示是韩国网络游戏《A3》的壁纸。这是一张很漂亮的画，人物刻画得十分逼真，像照片一样。

图 1-4　韩国网络游戏《A3》的壁纸

如图 1-5 所示，有着漫画人物的大眼、小脸的特征，而且又有极强的三维立体感，不过本着漂亮的原则，好看的、讨人喜欢的就是好的，这种人像效果在现实生活中基本上是不存在的，但是画在纸上却十分漂亮（不过漫画人物本来就是由现实中的人加以夸张和美化而得来的……）。

图 1-5　虚拟的少女漫画像

第 2 章

卡通漫画设计原则及要素

2.1 卡通漫画设计的原则

在具体的卡通漫画创作中要遵守以下原则：

1. 情感性

情感是人类的灵魂，是人类生存不可缺少的精神寄托。亲情、爱情、友情和对社会或者民族的大爱等各种人类情感的表达是许多卡通漫画作品进行创意设计的源泉。卡通漫画创作者往往通过内心情感的表达，让观众去体会、感受和审美。

如 2001 年奥斯卡最佳艺术动画短片《父与女》，讲述了一个女孩对父亲的深深眷恋和执著等待，情节朴实简洁，情感真挚动人。又如希望成为英雄是人类的普遍心理，所以神通广大、除暴安良的"孙悟空"、"超人"之类的英雄形象总是经久不衰的卡通漫画主角。

2. 娱乐性

随着社会生活节奏的加快，加重了人们的心理负担，人们为缓解心理压力就会有合理宣泄压力的渴望，儿童更是具有追寻快乐的天性，追求娱乐性往往是受众观赏卡通漫画的首要目的。而卡通漫画具有表现轻松、诙谐、幽默、滑稽等内容的优势。如《史努比》、《米老鼠》等，受众笑声的大小往往意味着作品成功的多少，因此，在进行卡通漫画创作时应注重娱乐功能的发挥。

3. 哲理性

卡通漫画作品还可以阐述具有深刻意义的道理，使人们在欣赏轻松诙谐的画面的同时产生更多的思考，潜移默化地净化受众的心灵。如《米老鼠》不仅使人们得到愉悦和放松，它还宣扬了"勇敢、坚强与努力"的精神。如朱德庸的作品《什么事都在发生》、几米的作品《向左走、向右走》等反映了作者对人生的深刻思考。因此，在进行卡通漫画创作的主题立意时，应具有一定的思想高度。

4. 幻想性

卡通漫画创作的重要部分就是营造具有原创性的幻想空间，强调在动漫中充分地发挥幻想和夸张的特性。

爱幻想是人类的一大天赋，更是人类勇于探索未知领域的强大动力，而卡通漫画作为一种特殊的艺术表现形式，特别适合幻想题材的表现。源于生活而又高于生活，或者远离生活的幻

想是人们喜爱卡通漫画的又一主要原因。如幻想力极强的神话故事《西游记》、《宝莲灯》等。

5. 艺术性

卡通漫画的艺术性可以是精美的画面，也可以是艺术形式的探索。画面中美的因素作用于受众的各种心理机制，可以唤起受众的审美情感、诱发想象和情感共鸣，充分满足受众的审美心理需求。如《千与千寻》中对日式建筑的精致刻画，体现出画技的严谨，设色的华美绚丽，以真切优美的画面表达主题、渲染环境气氛。

6. 时尚性

卡通漫画的重要责任之一就是把生活卡通化，在进行卡通漫画创作时应赋予作品鲜明的时代特色，要能够满足人们不断提高的欣赏需求和求新求变的心理需求，并且具有一定的引导力。卡通漫画的时尚性可以表现在各个方面：时尚的造型设计、时尚的题材、新颖流行的对白、贴近现代生活的故事情节，乃至新创作手法、新表现形式的运用等。

2.2　卡通漫画的构成要素

卡通漫画的构成要素包括构图、色彩以及人物。

2.2.1　构图

构图指所画物体与画面的关系，如物体的大小、位置等。学习必要的构图知识，掌握一定的构图方法可以提高我们的艺术表现力及审美能力。

统一而有变化是好的构图的基本条件，要求既有规律又不呆板，使画面产生节奏和韵律，突出作者想表达的感受。总之，构图以让人看起来美观、舒服为原则，满足这个要求的漫画就是好的漫画。

1. 线

水平线给人以平静、开阔的感觉，如图 2-1 所示；垂直线给人以高耸、肃静的感觉，如图 2-2 所示；曲线给人以柔美、活泼的感觉，如图 2-3 所示；斜线给人以飘忽、运动的感觉，如图 2-4 所示；折线给人以惊险、紧张的感觉，如图 2-5 所示。

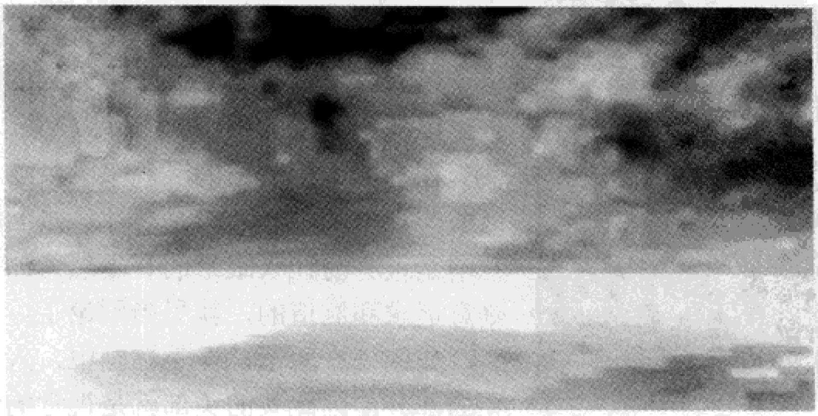


图 2-1　水平线构图

图 2-2　垂直线构图

图 2-3　曲线构图

图 2-4　斜线构图

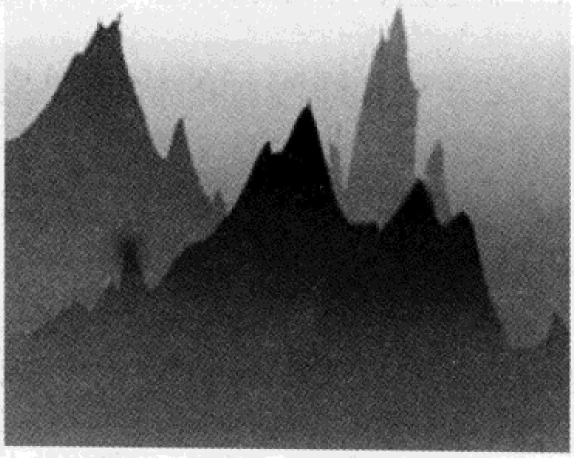


图 2-5　折线构图

图 2-6　以人的头部为视觉中心的效果

2．视觉的中心

视觉的中心并不是这张纸的中心，而是画家想表现的中心，也就是读者的眼球最注意的地方。如图 2-6 中人的头部，也就是视觉的中心，不管我们先看这幅画的什么地方，我们的视线最后一定会看到画的中心，也就是人的头部。此外，画中人物的眼睛注视的方向也可以成为视觉的中心。

在画面中用突出的颜色来画某物，那个物体也可以成为视觉的中心，但是要注意画面的协调性，过于花哨是很容易让人眼晕的！当然，如果这个效果是您刻意追求和制造的，就另当别论了。

如图 2-6 所示，在整幅画中，人的头部是色彩最亮的部分，因此人的头部就是视觉的中心。

2.2.2 色彩

世界是充满色彩的，如果没有了色彩，那么世界将会变得索然无味。在绘画中，不同的色彩组合能创造出不同的世界，色彩是传达绘画者的意图及心理思想的有力工具。色彩搭配的问题确实不是一个简单的问题。现代的设计师比上一代的设计师所能运用的色彩工具多了很多，如今，我们还能运用计算机提供丰富的色彩。

不同的色彩能带给我们不同的感觉。黄色能使我们联想到光明、希望、快乐等；绿色能使我们联想到草地、生长、和平等；荧光绿加一点黄能创造出惊人的效果，特别是在表现魔法的时候；蓝色是一种冷色，它能使我们想到平静、悠远，蓝色有时又代表着恐怖、绝望、悲伤；而红色恰好与它形成鲜明的对比，红色是一种暖色，使人联想到热、火、热情、活力、太阳、革命、血、暴力等。紫色让我们联想到华贵、高雅、骄傲，如同那些王公贵族；白色代表坦率、纯洁，它还表达朴素、单调的寓意，如一张没有任何内容的白纸；黑色代表沉重、肃穆、深沉、悲哀，如葬礼。

颜色是有远近感的，如红、橙、黄等暖色系看起来有逼近的感觉，而蓝、绿、紫等冷色系可以产生推远的感觉，进退效果可以在画面上造成空间感。

一般而言，画面的上部色亮、下部色暗会给人以安定感，反之，则给人以动感。对比的色相和明度则给人以活泼的感觉，取类似、同一色系则让人感到稳健。色相数多则代表华丽，少则代表淡雅、清新。

如图 2-7 所示，蓝色的天空，看起来很远，而草用了黄、红、褐色看起来离我们很近，且很温暖，画面整体上部色亮、下部色暗，给人以安定、祥和的感觉。

图 2-7 上半部亮、下半部暗的效果

2.2.3 人物

人物是决定一幅画是否为漫画最重要的要素。卡通画的人物包括两个部分：颜色和墨线。颜色有使画面看起来更生动的作用；卡通墨线则是勾画图形的轮廓，并为其他边线画出基本形。墨线不一定是黑色，也可以是其他颜色。

卡通人物是由现实生活中的人物经过美化和夸张而得来的，它会因为作者的个人风格不

同而略有差异。一般身材很高、眼睛很大，但却是小脸、小鼻子和小嘴，效果分别如图 2-8、图 2-9 所示。

图 2-8　眼大、小脸、小鼻子的漫画 A

图 2-9　眼大、小脸、小鼻子的漫画 B

最近，由于电脑技术的发展，出现了一批写实的漫画，如图 2-10 所示（来自网游《A3》，一般把这种画也列入漫画的范围）。

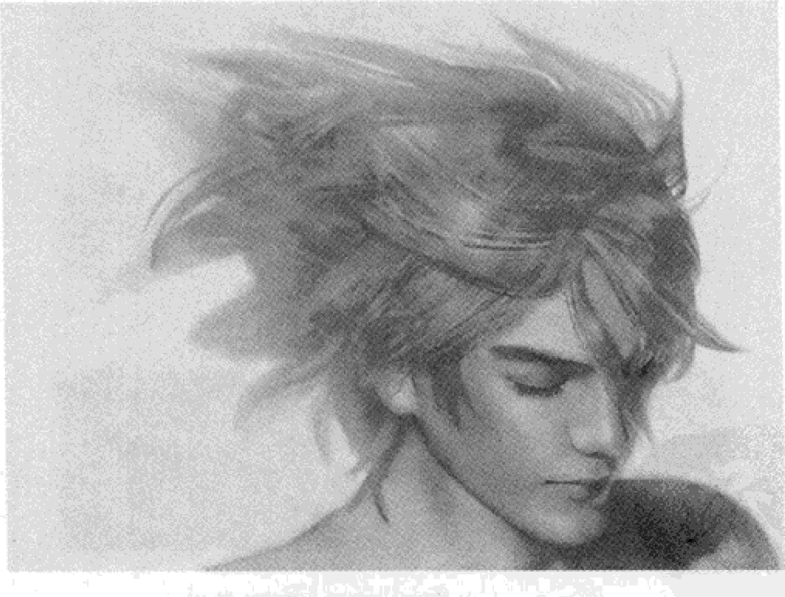


图 2-10　用电脑画出的写实漫画效果

第3章

卡通漫画设计师技能要求

3.1 绘制漫画需要的硬、软件条件

1. 硬件方面

首先，需要哪些硬件呢？一台质量好的 17 英寸纯平彩显是必不可少的，显卡也不能太差，内存至少要达到 256 MB 以上。

一个速度快的 CPU 也是不可缺少的硬件，因为处理图片是最消耗计算机资源的。速度慢的 CPU 将难以流畅地处理图片，所以要配备性能优良的 CPU。

其次，大容量的硬盘也很重要，因为每张图所占用的硬盘空间都是很大的。扫描仪也是不能少的，扫描的精度要求很高，现在扫描仪的价格都很便宜，而且性能较好。

如果有条件，就可以买一块手写板（即数字化仪），一般人都认为 WACOM 公司的板子最好，另外还可以配一台打印机。

除此之外，还有光盘刻录机，可以把图像文件（其他的当然也可以）刻到空白的光盘上。

最后，还要具备上网条件。网络的作用不可小看，它可以很方便地进行网上投稿以及收集漫画资讯。

2. 软件方面

在软件方面，需要有 Photoshop CS5 软件以及杀毒软件（在上网时需要时刻提防网络病毒），其他软件可以根据个人的需要自备。

3.2 必要的美术知识

在美术绘画中，特别是在画人物时，正确的透视关系是关键。因此，在进行卡通漫画创作前需要进行大量的美术人体、风景素描以及速写的练习，这是很有必要的。怎样才能做到正确的透视呢？只要注意以下几点即可，除此之外大量的练习也是必不可少的。

透视的基本原则是近大远小、近处清晰远处模糊。画远处的物体时，只需要很少的几笔概括即可。一般而言，由于空气的关系，越远的东西，颜色就越接近蓝色、紫色。如山近看是绿色的，而远看则是蓝色的。

在绘画中灵活地运用各种透视关系可以造成强烈的镜头感。涉及的基本概念如下：

- 视点——眼睛所在的位置就是视点。
- 视平线——与观察者眼睛等高的水平线就是视平线。
- 平行透视——观察者与被观察的物体是平行状态，如人站在一条街上，人与街边的

房子是平行透视，街道只有一个消失点，如图 3-1 所示。

◆ 心点——视平线上与眼睛正对着的那一个点，平行透视中惟一的消失点。

◆ 成角透视——观察者与被观察的物体呈一定的角度而产生形变，有两个消失点，如图 3-2 所示。

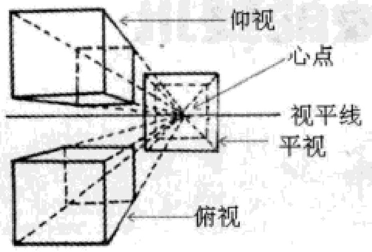


图 3-1　具有平行透视的示意图

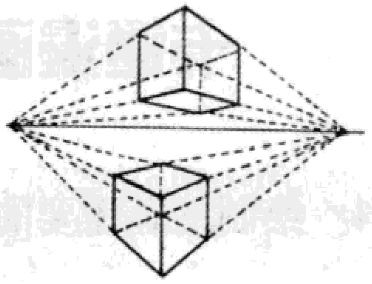


图 3-2　具有成角透视的示意图

3.3　绘制卡通人物基本技能要求

要画好卡通人物，需要掌握绘制人物头部、身体、服饰等方面的基本技能，下面将详细介绍这几个方面的内容。

3.3.1　绘制人物的头部

1．头部的基本比例

发际（即头发和脸的分界处）到眉间的距离、眉间到鼻尖的距离、鼻尖到下颏这三段距离相等，鼻尖到下颏的三分之一处是唇线。眼睛的中线大约在脸的左右宽度的四分之一处，如图 3-3 所示。在实际的绘画过程中，会因为个人风格的不同而稍有差异。

抬头、低头时这个比例会由于透视的关系而发生变化，抬头时额头变窄，眼、眉、嘴、鼻偏向脸的上方，耳朵下移，下巴与脖子的距离拉长；低头时额头变宽，眼、眉、嘴、鼻偏向脸的下方，耳朵上移，下巴与脖子的距离变短，分别如图 3-4、图 3-5 所示。

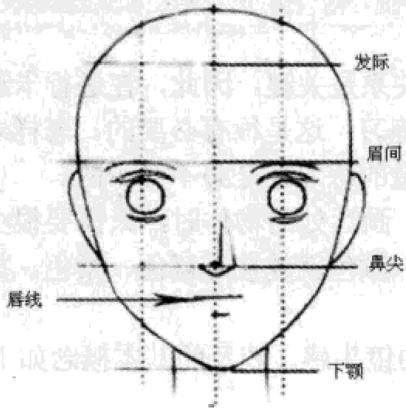


图 3-3　人物头部的基本比例示意图

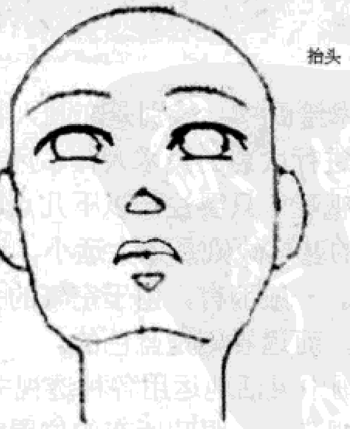


图 3-4　抬头时的透视示意图

男女的造型是有区别的。女性脸相对较圆，眼睛大，睫毛浓密，眉毛纤细较弯，鼻梁较矮，樱桃小嘴，总体画法细致柔美，如图 3-6 所示。男性脸较长，眉毛粗浓，眼睛较细长些（相对女性而言），鼻梁较高，嘴巴较宽、薄唇，总体画法粗犷，如图 3-7 所示。

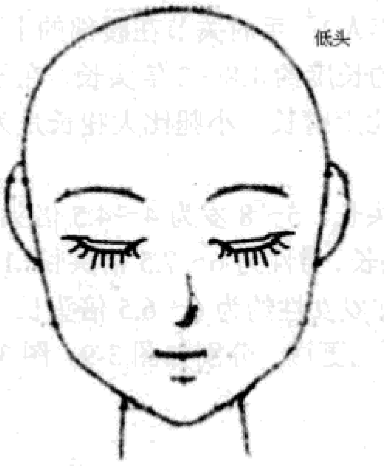


图 3-5　低头时的透视示意图

图 3-6　细致柔美的女性效果

图 3-7　粗放阳刚的男性效果

2．人物的表情

五官中最具有表情的是眼、眉、嘴，它们是在肌肉的作用下动作最大的部位。鼻子虽有细微的变化，但是在漫画中一般不被人注意。

欢乐时眉毛扬起而弯曲，嘴角开始上扬，欢乐程度增加时眉毛不仅高而弯，而且两眉间的距离变宽，嘴翘得更大；悲伤时两眉成八字形且间距较大、嘴角向下倾斜；惊讶时两眉上举成弓形，离眼距较大，嘴角收拢；惊恐时眼球突出；严肃时两眉靠近眼睛并向中间靠拢，嘴微微隆起并靠近鼻子。漫画人物的各种表情效果如图 3-8 所示。

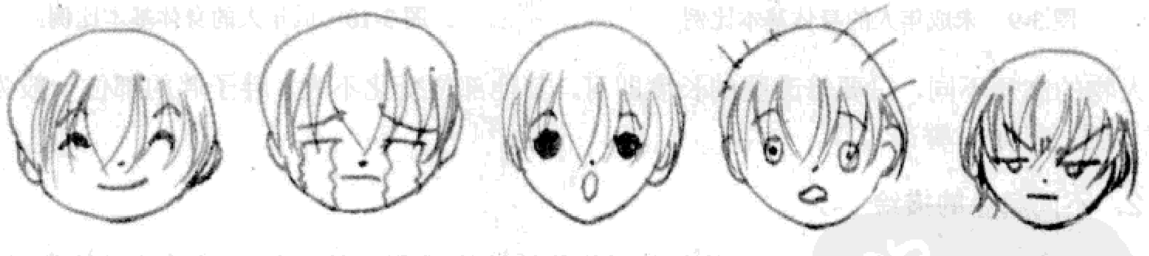


图 3-8　漫画人物的各种表情效果

3．发型、发饰与性格

发型在表现人物性格方面有着极其重要的作用，有时可以完全靠发型来区分人物。如短短的头发梳得很光滑，并且歪向一边，加上一副眼镜，这个形象用在知识分子身上是再合适不过的了；白色的高帽子，白色的大褂，啤酒肚，这是什么形象呢？没错，就是厨师；中长的碎发，还染了黄色，这是现代小青年的形象；蓬乱的头发（或卷发）一般是艺术家的象征等。

3.3.2 绘制人物的身体

1．身体的基本比例

可用头的长度（不含头发的厚度）确定身高，即身高用头长的倍数来表示。

一般女性的身高为 6 倍头长，男性为 7 倍头长（皆指成年人）；手肘关节在腰部的上面，女性从下巴到腰的长度约 1.2～1.5 倍头长，男性从下巴到腰的长度约 1.8～2 倍头长，在绘画时只要目测或手量即可，不需要用尺。在漫画中把小臂画得比上臂长、小腿比大腿长是为了体现修长的感觉，正常人是不会长成这样的。

一般而言，1～2 岁为 2～2.5 倍头长，3～5 岁为 3～4 倍头长，5～8 岁为 4～4.5 倍头长，9～12 岁为 4.5～5.5 倍头长，13～17 岁女性约为 5.5～6.5 倍头长、男性为 6～7.5 倍头长，18～30 岁女性约为 6.5～7.5 倍头长、男性为 8～9 倍头长，31～50 岁女性约为 6～6.5 倍头长、男性为 7.5～8 倍头长，51～70 岁约为 5.5～6.5 倍头长，70 岁以上更矮，分别如图 3-9、图 3-10 所示，这些比例会因为作者的画风不同而略有差异。

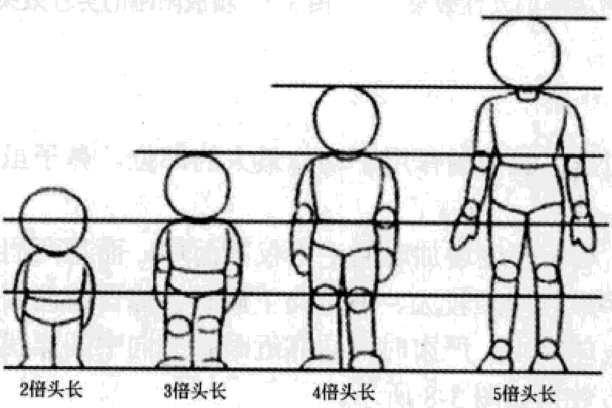


图 3-9　未成年人的身体基本比例

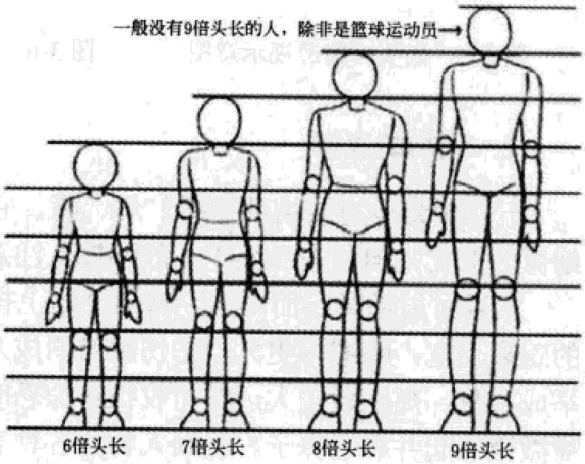


图 3-10　成年人的身体基本比例

人物的高矮不同，只要修改腿的长度即可，其他部位变化不大。胖子胖的部位一般为脸、手臂、腿、肚子、臀部。

2．不同角色的描绘

从某个角度而言，身高是可以用来表现角色的性格或职业的，如篮球运动员的身高都比常人高得多，模特儿的身高一般也是很高的。

因此，在创作角色时，可以采用不同的身高比例来塑造不同的人物角色。

（1）创作男性角色。眼神是第一重要的，俗话说，眼睛是心灵的窗户，清澈而安详的眼神是正面人物所独有的特征。如果要强调他是很有力量的，那么最有效的办法是把他的肌肉画得结实有力，并可以稍微夸张。而反面人物的眼神是邪恶的，在表现他的野蛮和兽性时，只要将牙齿画得很尖锐就可以达到目的。他们的穿着应该是稀奇古怪的。一般而言，尖尖的手指、蓬乱的头发、骷髅头，能给人恐怖与邪恶的感觉。

正面人物与反面人物的效果分别如图 3-11、图 3-12 所示。

图 3-11 正面人物的效果

图 3-12 反面人物的效果

（2）创作女性角色。女性本身是善良柔美的，在绘画时可以从很多方面体现。首先，体形要丰满且呈 S 形的体态，干巴巴的女性是不好看的。其次，要注意头发，像瀑布一样的秀发，更衬托出女性的美，如图 3-13 所示。

在设计女性正面角色时，应注意她的表情，如欣喜、温柔、妩媚、严肃等。如果要表现她的力量，就不应该太强调肌肉，而应该为她穿上战斗型的服装。在画女性铠甲时把护胸铠甲画成胸罩的形状是很迷人的，而且也可以体现力量。在画反面女性时，可以把她们画得轻浮、妖艳、放荡不羁，最佳办法就是把服饰画得性感暴露，三点式的服饰是她们常用的装束，并可以把一些不可思议的东西放在她们身上，如在手指上戴上尖锐的华丽饰品。

（3）描绘其他的角色。妖精、天使、恶魔、侏儒等的形象似乎已经被固化了。

妖精的耳朵是尖尖的，有薄纱般的翅膀，体形十分娇小，有着强大的魔力或善于使用弓箭，但一般都是十分美丽的，如图 3-14 所示。

图 3-13 正面女性的效果

图 3-14 妖精的效果

天使头上有光环，背后有白色的羽翼，身体能发白光，一般都十分美丽，偏女性化，如

图3-15所示。

恶魔头上有一对黑色的尖角（有的没有），尖耳朵，背后有黑色的翅膀、羽翼或者蝙蝠一样的膜翼，眼睛是紫色的瞳孔像猫眼一样是细长，一般都很丑，而且偏男性化，如图3-16所示。

图3-15　天使的效果

图3-16　恶魔的效果

侏儒的身材矮小，相貌古怪，头大，脚大。

3.3.3 绘制人物的衣服

卡通人物服饰对塑造卡通人物起着很重要的作用，下面介绍人物服饰画法的基本知识。

1. 不同布料的基本画法

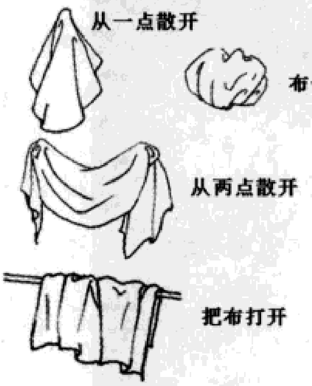


图3-17　布折的基本形态

不论什么布都会产生皱折，其原因有两种：一种是剪裁的款式；另一种是重力和外力的影响。

布折的基本形态包括从一点散开（如裙摆）、布包圆球（如女士上衣）、从两点散开（如希腊式的上衣）、把布打开（如窗帘等），如图3-17所示。

一般而言，软的布会有圆滑的皱褶，硬的布有硬直的皱褶；薄的布皱褶较多且很细碎，厚的布皱褶少。

2. 根据角色设计衣服

为角色设计衣服时不能随心所欲想怎么画就怎么画，而应该根据角色的年龄、身份、性格和时代背景来设计。

从年龄方面而言，小孩着童装；少男少女们也有她们喜欢的衣服；青年男女有他们的打扮方法，中年人和他们又不同；老年人也有老年人的穿法。

从身份方面而言，学生有学生校服；上班族有职业装，并且不同的职业也有不同的穿法；娱乐明星一般都穿得很个性、花俏等。

从性格方面而言，不同的人有不同的穿衣喜好，如淑女型的女孩穿长裙，调皮型的女孩着短裤；调皮的男孩衣服穿得歪三挎四，喜欢耍酷的男孩一般穿得很帅气。

3.3.4　绘制背景

在一幅画面中，人物是主要的。如果没有背景的衬托，就像没有叶子衬托的花一样，了然无趣。但是也不能随便为主角添加一个背景，而应该根据时代或具体的环境来绘画。不过，不论在什么时代，美丽的自然景观都是适合作背景的。

Photoshop CS5 软件具有强大的图形图像处理和制作功能，本节将着重讲解使用 Photoshop CS5 绘制自然风光的技法。

1. 蓝天白云

Step 01 设置新画布。在 Photoshop CS5 软件中，执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中设置“宽”为 11 厘米、“高”为 17 厘米、“分辨率”为 300 像素/英寸，设置“颜色模式”为 RGB 颜色、8 位，设置“背景”为白色，单击“确定”按钮，如图 3-18 所示。

Step 02 在工作区右上角的“颜色”面板中设置参数 R 为 5、G 为 46、B 为 253，如图 3-19 所示，设置完成后按<Alt> +<Delete>组合键将画布填充为“蓝色”。

Step 03 绘制白云。使用工具箱中的（橡皮擦工具）擦出白云，其参数设置如图 3-20 所示，完成后的效果如图 3-21 所示。

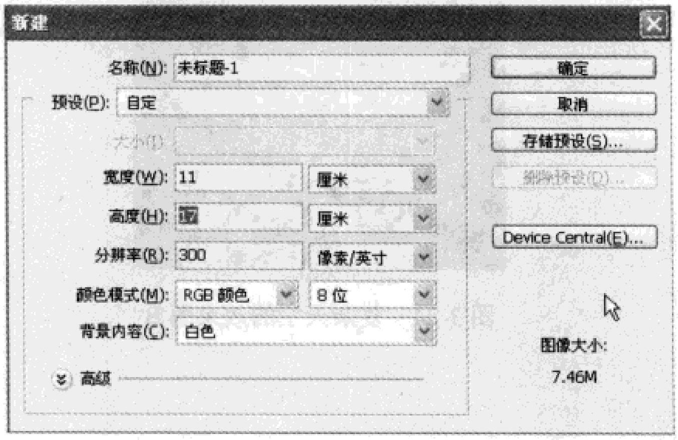


图 3-18　设置新画布

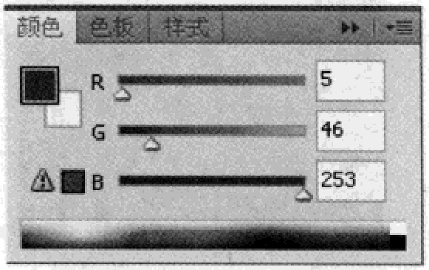


图 3-19　在“颜色”面板中设置参数

图 3-20　“橡皮擦工具”的参数设置

Step 04 为画面添加光线。执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，在弹出的“动感模糊”对话框中设置“角度”为 40、“距离”为 522，单击“确定”按钮，如图 3-22 所示，完成后的效果如图 3-23 所示。

Step 05 再绘制一个稍微复杂点的天空。执行“窗口”→“图层”命令，在弹出的“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个图层。

Step 06 在新图层上单击工具箱中的（画笔工具），在右侧的“颜色”面板中将画笔设为白色，在“画笔”参数栏中设置画笔“主直径”为 65、“硬度”为 0，然后绘制出白云。

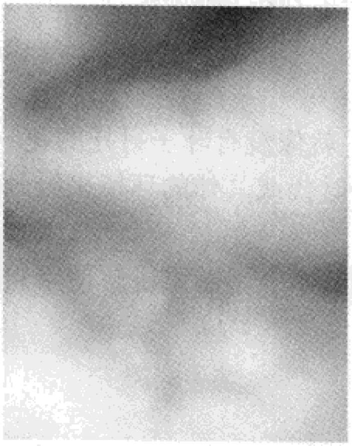


图 3-21　白云效果

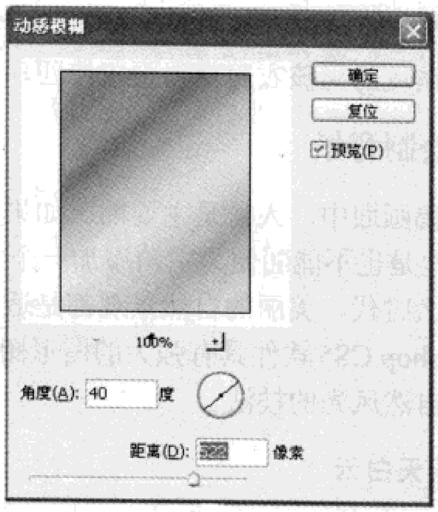


图 3-22　“动感模糊”对话框中的参数设置

Step07 调整云的角度。执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，在弹出的“动感模糊”对话框中设置“角度”为 40、“距离”为 522，单击“确定”按钮，最终效果如图 3-24 所示。

图 3-23　复杂天空的效果图 A

图 3-24　复杂天空的效果图 B

2．山

Step01 新建一个画布。执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中设置“宽”为 229 像素、“高”为 234 像素、“分辨率”为 300 像素/英寸，设置“颜色模式”为 RGB 颜色、8 位，“背景”为白色，单击“确定”按钮。

Step02 单击工具箱中的（画笔工具），执行“窗口”→“画笔”命令，在“画笔”面板中调整画笔笔尖形状，设置“直径”为 32 像素、“角度”为 46 度、“圆度”为 8%，勾选“间距”复选框，调整间距为“25%”，如图 3-25 所示。

Step03 用“深褐色”刷山体背光部分，在“颜色”面板中设置参数 R 为 86、G 为 64、B 为 38；用“浅褐色”刷山体的一般岩石，在“颜色”面板中设置参数 R 为 107、G 为 83、B 为 67；用黄褐色刷山体的受光部分，在“颜色”面板中设置参数 R 为 132、G 为 121、B 为 105；用紫灰色画远的山体，在“颜色”面板中设置参数 R 为 199、G 为 177、B 为 177。山的形状不用画得太琐碎，只需用大笔触随便勾勒几笔即可，如图 3-26 所示。

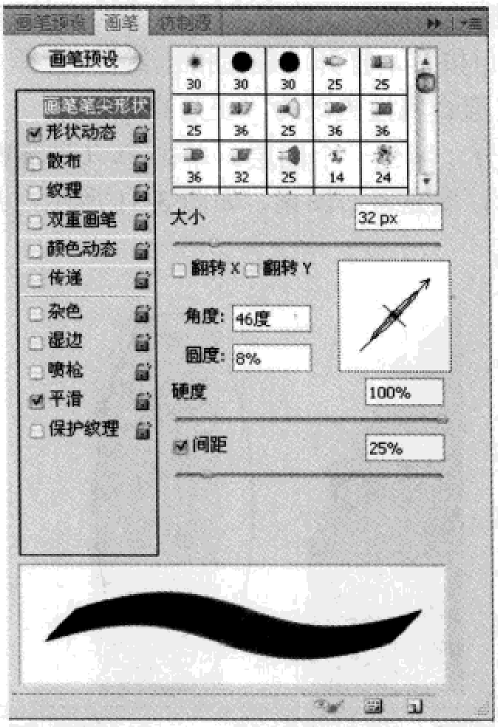


图 3-25　设置“画笔笔尖形状”的各项参数

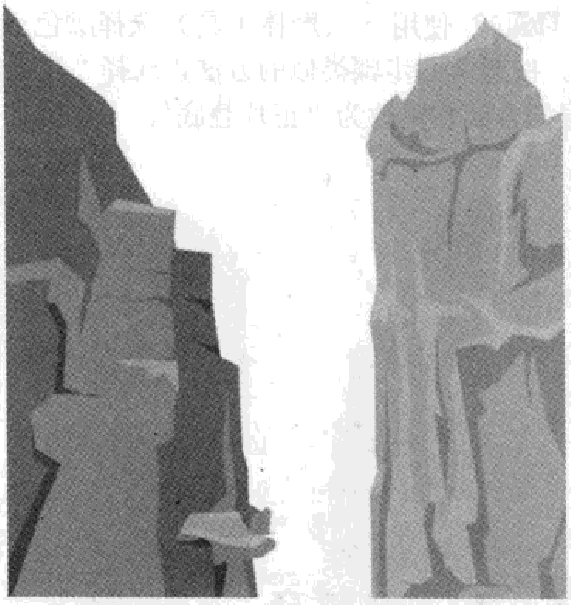


图 3-26　用大笔触勾勒出山的形状效果

Step 04　在工具箱中单击（魔棒工具），选择颜色最深的部分，执行“窗口”→“图层”命令，在“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个图层。

Step 05　在工具箱中单击（油漆桶工具），在“参数”面板的下拉列表中选择“图案”，单击右边的小三角按钮，弹出图案拾色器。再单击图案拾色器右上角的小箭头，弹出下拉菜单。在下拉菜单中选择“岩石图案”，如图 3-27 所示，在弹出的对话框中单击“确定”按钮。

Step 06　在“岩石图案”拾色器中选择颜色深的一种岩石来填充，如图 3-28 所示。

Step 07　在“图层”面板的“图层混合模式”下拉列表中选择“正片叠底”，如图 3-29 所示。

图 3-27　选择“岩石图案”

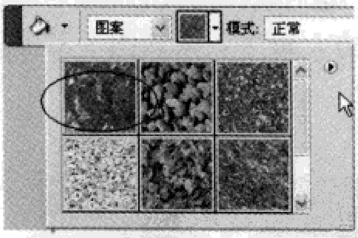


图 3-28　选择颜色深的一种岩石来填充

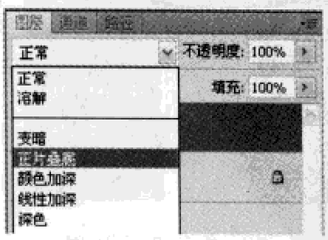


图 3-29　选择“正片叠底”

Step 08 使用（魔棒工具）选中中间颜色，新建一个图层。单击（油漆桶工具），在其参数栏的下拉列表中选择“图案”，单击右侧下三角按钮，打开“图案拾色器”，选择“纹理拼贴”，填充岩石图案，如图 3-30 所示，再将图层混合属性更改为“正片叠底”。

Step 09 使用（魔棒工具）选择颜色最浅的部分，新建一个图层。单击（油漆桶工具），按照前面步骤类似的方法，选择“浅色大理石”，填充岩石图案，如图 3-31 所示，并将图层混合属性更改为“正片叠底”。

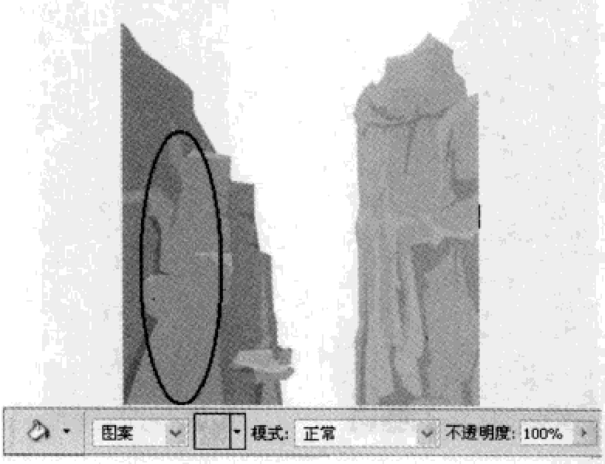


图 3-30　选中中间颜色的部分及填充设置

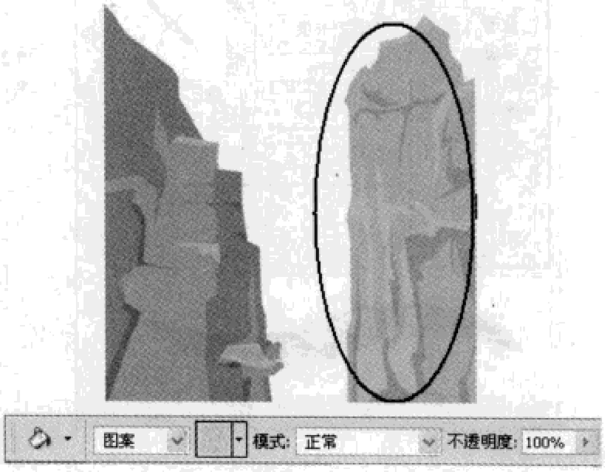


图 3-31　选中颜色最浅的部分及填充设置

Step 10 执行“图层”→“合并可见图层”命令，合并图层。再执行“滤镜”→“杂色”→“添加杂色”命令，弹出“添加杂色”对话框。设置“数量”为 30%，在“分布方式”选项组中点选“平均分布”单选钮，不勾选“单色”复选框，单击“确定”按钮。在“图层”面板中设置图层的混合模式为“柔光”，完成后的效果如图 3-32 所示。

Step 11 打开如图 3-23 所示的天空背景文件，使用工具箱中的（矩形选框工具）选取图片中所需的部位后，执行“编辑”→“拷贝（复制）”命令，再在文件“山”中执行“编辑”→“粘贴”命令，这时软件将云的背景自动放在新的图层中。在“图层”面板中将有云的图层拖动到山的图层下方，最终效果如图 3-33 所示。

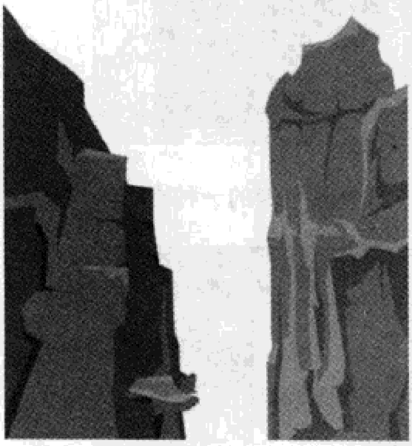


图 3-32　添加杂色后的效果

图 3-33　导入天空背景后的效果

3．水

Step01 新建一个画布，执行“文件”→“新建”命令，在弹出的对话框中设置“宽”为 465 像素、“高”为 340 像素、“分辨率”为 300 像素/英寸，设置“颜色模式”为 RGB、8 位，“背景”内容为白色，单击“确定”按钮。

Step02 单击“前景色”按钮，如图 3-34 所示，弹出“拾色器（前景色）”对话框。在该对话框中设置“前景色”为蓝色（R 为 19、G 为 86、B 为 40），如图 3-35 所示。再单击“背景色”按钮，弹出“拾色器（背景色）”对话框，设置“背景色”为白色（R 为 255、G 为 255、B 为 255）。

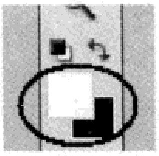


图 3-34　单击“前景色”按钮

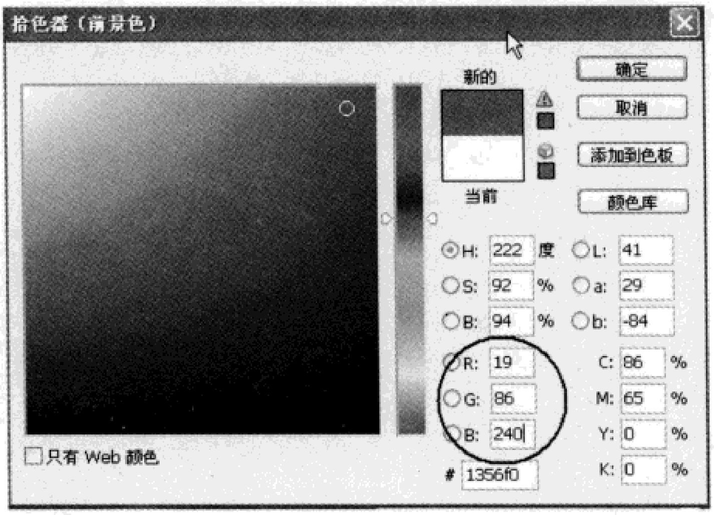


图 3-35　设置“前景色”参数

Step03 执行“滤镜”→“渲染”→“云彩”命令，在画面中填充云彩。

Step04 执行“滤镜”→“扭曲”→“水波”命令，制作出水波，最终效果如图 3-36 所示。

图 3-36　水波效果

步骤3 [illegible] "背景"图层 [illegible]

步骤4 单击工具箱中的"前景色"按钮，[illegible] 在打开的"拾色器"对话框中设置"前景色"为蓝色（R为0，G为88，B为164），如图3-35所示。再单击"背景色"按钮，弹出"拾色器（背景色）"对话框，设置"背景色"为白色（R为255，G为255，B为255）。

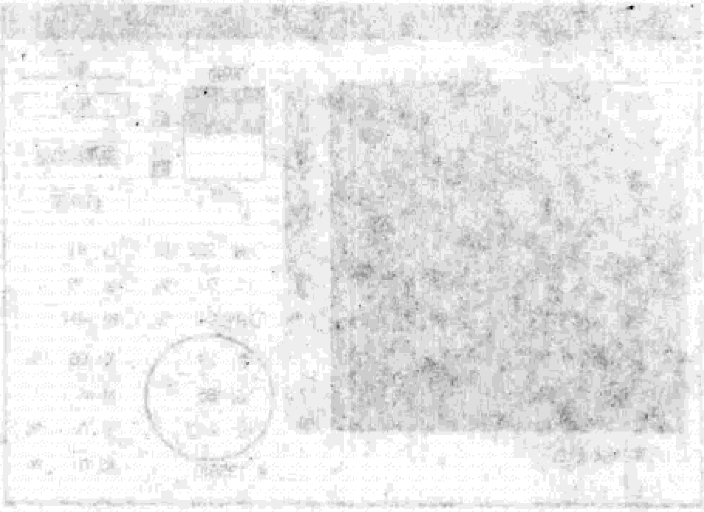


图3-34 单击"前景色"按钮

图3-35 设置"前景色"参数

步骤5 执行"滤镜"→"渲染"→"云彩"命令，给画面产生云彩效果。

步骤6 执行"滤镜"→"扭曲"→"水波"命令，制作出水波，其最终效果如图3-36所示。

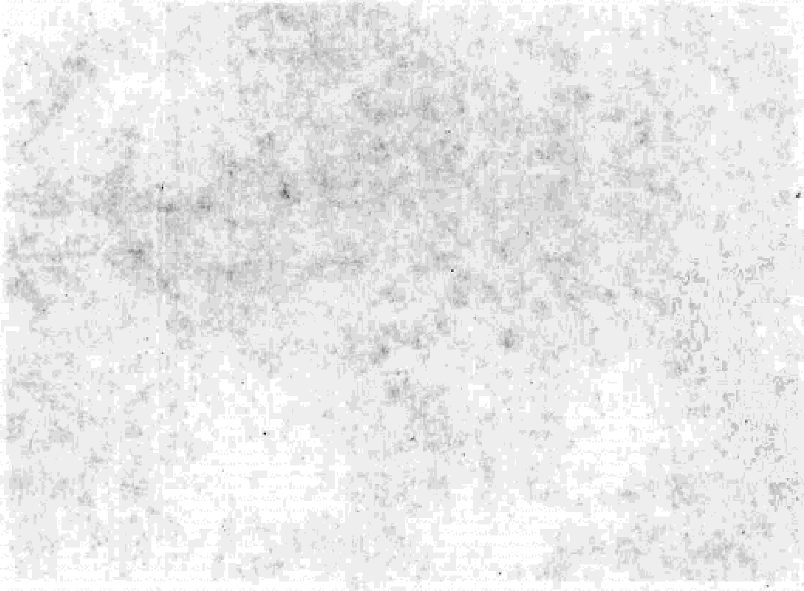
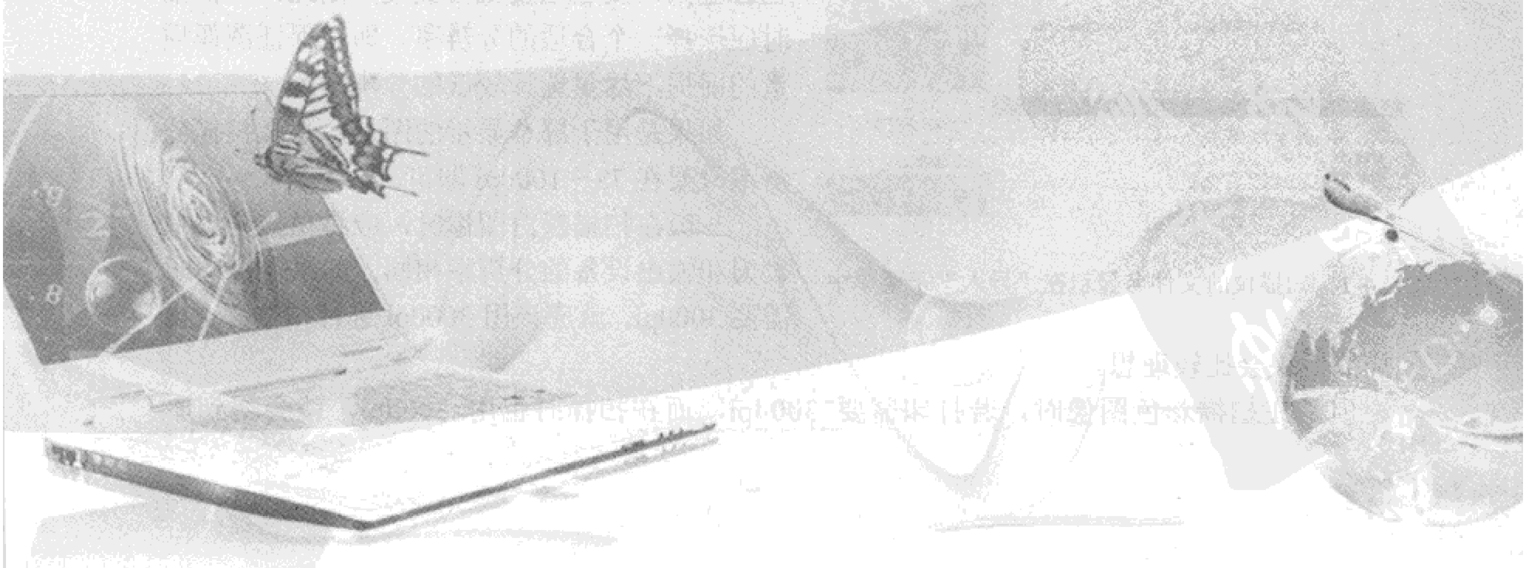


图3-36 水波效果

第二篇

Photoshop 卡通漫画设计专业技术

本篇首先讲解卡通漫画创作最基础的扫描原稿、修正底稿、制作蒙版和上色技术，然后创作通过各种不同类型的典型案例，讲解卡通漫画创作的基础理论知识和绘制技法，使读者在学习了本篇内容后，初步掌握具备了使用Photoshop CS5软件进行卡通漫画创作的基本技能。



第4章

单幅彩稿的画法及案例

4.1 扫描原稿

如果原稿的质量不好，那么扫描出的效果也不会很好；但是如果原稿的质量很好，而扫描没有抓住原稿的特点，那么同样也得不到最佳效果。原稿大致可以分为中国画、水彩画、彩色照片、黑白照片和钢笔线稿几类，下面分别讲解它们的扫描方法。

（1）中国画。主要是用墨线、墨色来表现质感，所以在扫描这类作品时应该注意抓住墨色的变化。

（2）水彩画。水彩画反差较小，一般颜色鲜艳，不宜强调黑色，应该注意淡调的层次，有些水彩画的画面弥漫、隐约，这时不应过分强调画面，以免破坏画面的气氛。

（3）彩色照片。扫描的清晰度要比输出值高。

（4）黑白照片。使用灰度模式进行扫描。

（5）钢笔线稿。可以参照中国画的扫描方法。

在 Photoshop CS5 软件中可以直接导入扫描图像，执行“文件”→“导入”命令，如果在电脑中安装了扫描仪，那么 Photoshop CS5 软件将会自动把它加入到如图 4-1 所示的位置，只要单击它就可以进行扫描。

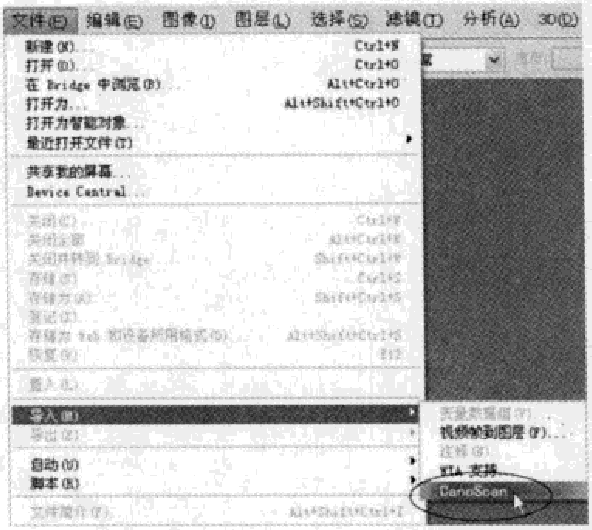


图 4-1 扫描仪的文件名显示在“导入”子菜单中

在扫描时首先要注意的是图像的分辨率。分辨率决定了扫描仪所扫描图像的精细程度，它的单位是 dpi。分辨率越高，图像的质量越好，但不能太高，因为分辨率越高，图像文件也会越大，处理速度就会变慢。因此，在扫描时应选择一个合适的分辨率，即在保证图像质量的前提下尽量选择较低的分辨率。

如果是用于屏幕显示的图片，那么扫描分辨率只要在 72～100dpi 即可。

一般在扫描黑白图像时，应将扫描分辨率设为和输出设备的分辨率相同。如果在打印时需要 300dpi，就应该用 300dpi 进行扫描，这样扫描的效果会比较理想。

但是在扫描彩色图像时，若打印需要 300dpi，而在扫描时也用 300dpi，就会得到原

尺寸大小的图片。如果在打印时需要把图片放大两倍而不失真，那么在扫描时需要将分辨率设为 600dpi。以此类推。

在扫描时还要注意扫描模式的选择，根据不同种类的图片选择不同的扫描模式。

黑白图像的扫描模式有两种：灰度模式和黑白模式。灰度模式适合扫描有灰阶层次的图片，如中国画、黑白照片。如果一幅图只有黑白两色，没有灰阶层次则适合实用黑白模式，如钢笔线稿，黑白模式扫描出的文件很小。用黑白模式扫描的图片容易出现锯齿，解决办法有两种：一是直接采用灰度模式进行扫描；二是在 Photoshop CS5 软件中进行修改。

实用 Photoshop CS5 调整图像的具体方法如下：

Step01 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图片转化为灰度图像。

Step02 执行“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，弹出“高斯模糊”对话框。将图片虚化，不可以虚化太多，虚化“1 像素”左右即可，单击“确定”按钮，如图 4-2 所示。

Step03 执行“图像”→“调整”→“曲线”命令，弹出“曲线”对话框。在该对话框中将左右两端的滑钮移动到中间的位置，单击“确定”按钮，如图 4-3 所示。

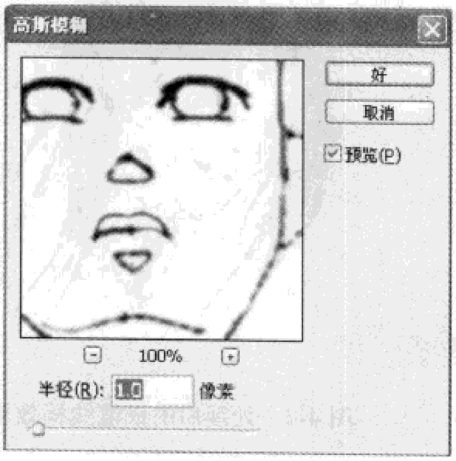


图 4-2　“高斯模糊”对话框

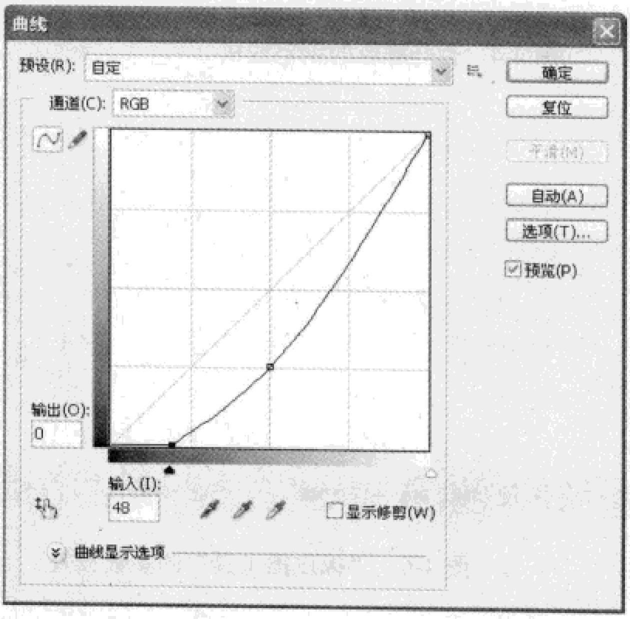


图 4-3　将“曲线”对话框中的滑钮移动到中间的位置

建议直接采用灰度模式扫描，若使用 Photoshop CS5 软件中的功能进行调整，则图像的细微层次会有所损失。

4.2　修正底稿

前面 4.1 节讲解了原稿的扫描以及扫描后的简单处理，本节将详细介绍如何对扫描出的底稿进行优化处理。

1. 处理钢笔线稿

图 4-4 是一幅很普通的卡通线稿，有一些脏斑，黑的不太黑，白的也不太白。如何使用 Photoshop CS5 软件来处理它呢？

Step01 执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，如图 4-5 所示。将“亮度”的值设为-10，“对比度”的值设为 100，单击“确定”按钮。

Step02 使用工具箱中的（橡皮擦工具）擦去脏斑，在工作区上方的“橡皮擦工具”参数栏中设置参数，如图 4-6 所示，处理后的钢笔线稿效果如图 4-7 所示。

图 4-4 有些脏斑的钢笔线稿

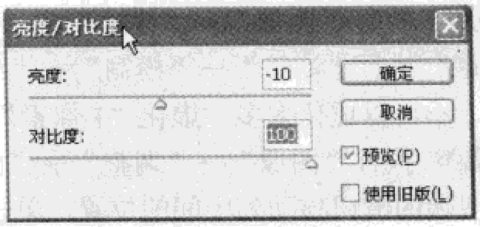


图 4-5 “亮度/对比度”对话框

图 4-6 “橡皮擦工具”的参数设置

图 4-7 处理后的钢笔线稿效果

图 4-8 铅笔草图

2. 处理铅笔线稿

如图 4-8 所示，可以看到它是一幅铅笔的草图，线条很凌乱，纸质也很黑，而且不平整，还有被揉皱的痕迹，这是最常见到的一种原稿。

处理方法一：增加画面的清晰度。

Step01 执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框。将亮度的值设为“-5”，“对比度”的值设为“100”，单击“确定”按钮。也可以分两次来调节，一次调节对比度，一次调节亮度，调整后的效果如图 4-9 所示。

Step02 使用（橡皮擦工具）擦去多余的线条及斑痕，筛选主线、清理画面，其参数设置如图 4-6 所示。

Step 03 执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框，如图 4-10 所示。勾选“着色”复选框，单击“确定”按钮，效果如图 4-11 所示。

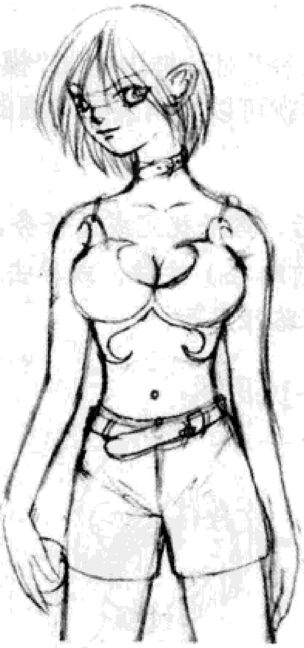


图 4-9　调整了亮度和对比度后的效果

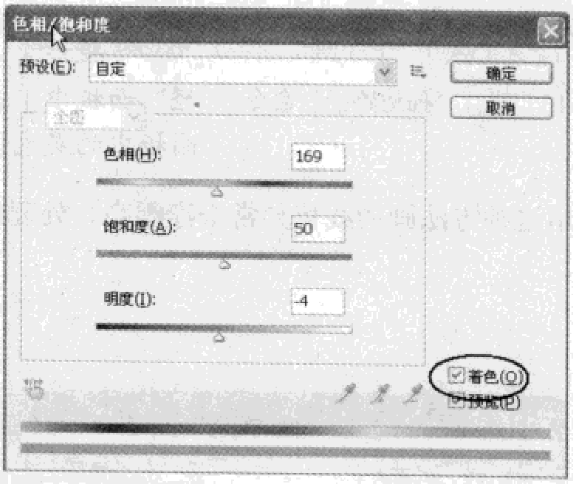


图 4-10　“色相/饱和度”对话框

处理方法二：使用路径描线，使图像更清晰、生动。

Step 01 在“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个图层。再使用工具箱中的（钢笔工具），在新图层上将线稿线条重新一一勾画。

Step 02 勾画时需要使用工具箱中的（路径选择工具）和（直接选择工具）分别调节节点和手柄，如图 4-12 所示。

图 4-11　改变线稿颜色后的效果

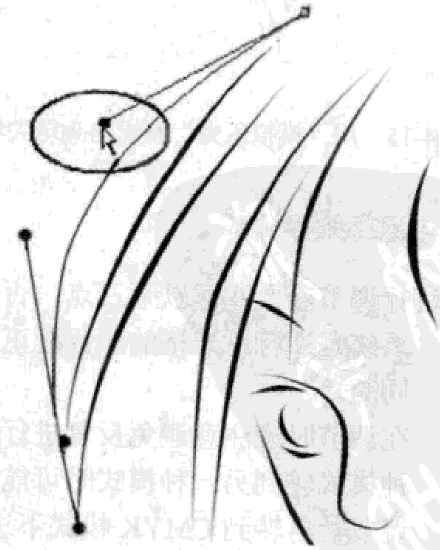


图 4-12　调节路径的节点和手柄

Step03 勾画好后，执行“窗口”→“路径”命令，弹出“路径”面板。单击右上角的小三角按钮后，在弹出的下拉菜单中执行“描边路径”命令，如图 4-13 所示。

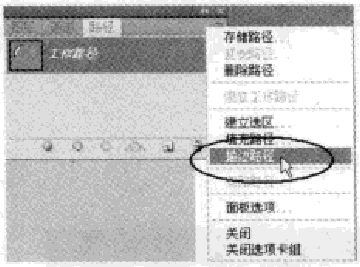


图 4-13 执行“描边路径”命令

Step04 在弹出的“描边路径”对话框中勾选“模拟压力”复选框，如图 4-14 所示。这样就可以画出头尾尖细的漂亮线条，如图 4-15 所示。

『提示』：路径变成线条后，路径就完成了任务，在“路径”面板中单击 （删除当前路径）按钮，或单击“路径”面板中的灰色区域，即可取消路径显示。

用这种方法画的线稿异常干净漂亮！处理后的效果如图 4-16 所示。

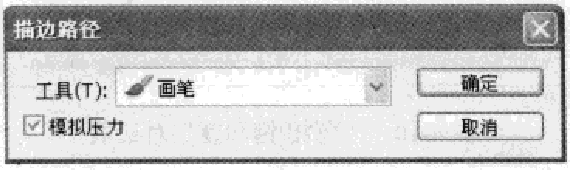


图 4-14 勾选“模拟压力”复选框

图 4-15 用“模拟压力”画出的头尾尖细的线条

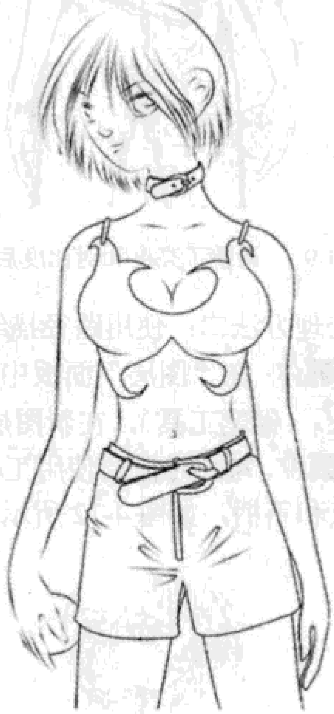


图 4-16 处理后的效果

3. 修正彩色底稿

在进行调节前要注意以下三点，否则所有的调节都是没有意义的。

- 系统是进行过严格的颜色校正的，即屏幕显示的颜色与最终印刷出的产品颜色是相同的。
- 在调节时应注意避免反复进行色彩转换，因为不同的色彩模式有不同的色域，从一种模式转到另一种模式时可能会丢失很多色彩信息，因此应该尽量在 RGB 模式下调节后再转到 CMYK 模式下进行细致的调节。
- 调节时尽量针对需要调节的图层来进行，这样对原来的像素才不会产生影响，而且调节后的图层也可以合并到一般的图层中。

彩色底稿的调节主要针对图像偏灰和色偏来进行，这是大部分扫描的图像都容易产生的问题。

（1）对于图像偏灰，可以通过色阶和曲线来调节，具体操作方法如下。

Step01 执行“图像”→“调整”→“色阶”命令或单击“图层”面板底端的 按钮，如图 4-17 所示，在弹出的“色阶”对话框中调整各参数，如图 4-18 所示，黑三角代表黑色，白三角代表白色。

图 4-17　单击底端右数第四个按钮

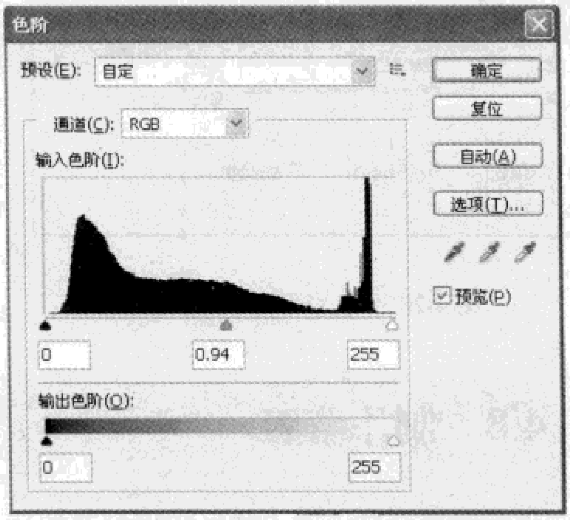


图 4-18　“色阶”对话框

Step02 执行“图像”→“调整”→“曲线”命令，在弹出的“曲线”对话框中调整各参数即可，如图 4-19 所示（通常情况下都采用 S 行的曲线）。

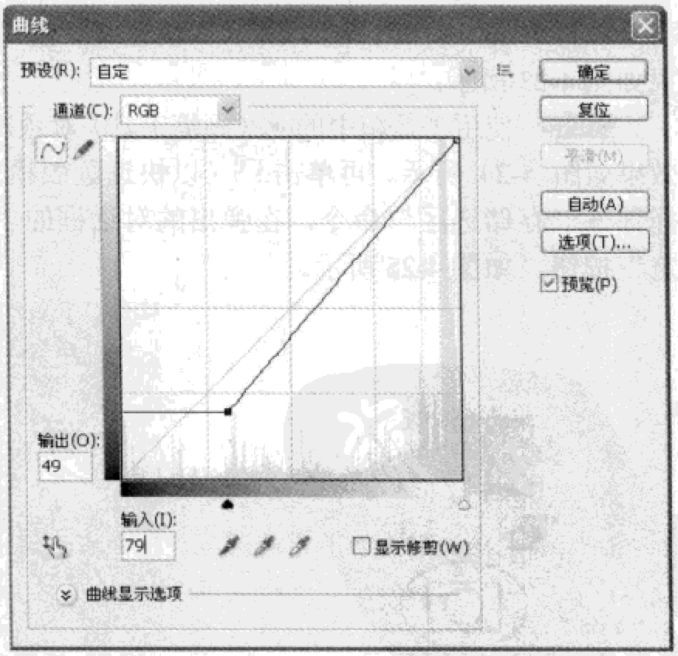


图 4-19　“曲线”对话框

（2）一般的色偏可以通过视觉来判别它的位置，这主要是集中在图像的主色调及反射高光上。在校正色偏时应尽量调整该颜色的补色，如偏于蓝色，就调节其补色即黄色；品红色的补色是绿色；青色的补色是红色。

用户可以通过色彩平衡和曲线来调节色偏，也可以使用通道混合器单独对某个通道进行调节。

Step01 执行“图像”→“调整”→“色彩平衡”命令，弹出“色彩平衡”对话框，调整其各参数，如图 4-20 所示。

Step02 执行“图像”→“调整”→“通道混合器”命令，弹出“通道混合器”对话框，如图 4-21 所示，在调节的过程中可以通过预览功能来观察图片的效果。

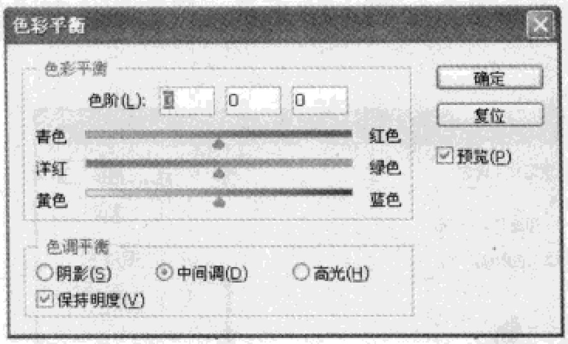


图 4-20 “色彩平衡”对话框

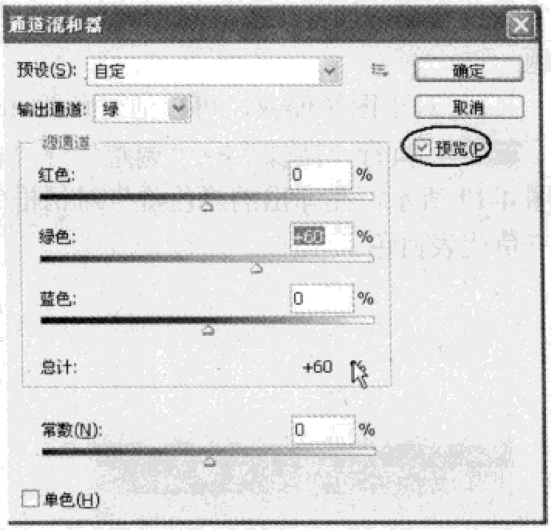


图 4-21 “通道混合器”对话框

4.3 制作蒙版

制作蒙版是绘制卡通人物经常用到的技巧，如将皮肤、衣服、头发等分别以通道的形式进行保存，以便需要时可以方便地对这些部分进行处理而不影响画面的其他部分，具体操作方法如下。

Step 01 在通道中创建“颈饰”选区，使用“套索”工具，将图 4-16 中女孩的颈饰选取下来，再单击工具箱下方的（以快速蒙版模式编辑）按钮，如图 4-22 所示，快速蒙版效果如图 4-23 所示。

Step 02 使用工具箱中的（画笔工具）对颈饰进行修整，画笔的颜色设置为“黑色”后，效果如图 4-24 所示。再单击（以快速蒙版模式编辑）按钮，退出快速蒙版，执行“选择”→“存储选区”命令，在弹出的对话框的“名称”文本框中输入“颈饰”，单击“确定”按钮，如图 4-25 所示。

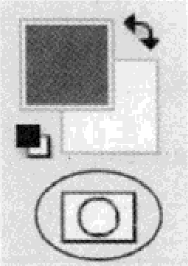


图 4-22 单击“以快速蒙版模式编辑”按钮

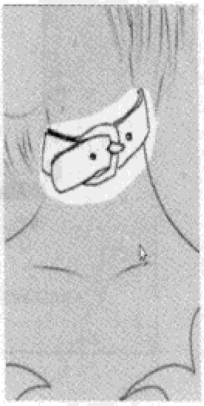


图 4-23 快速蒙版效果

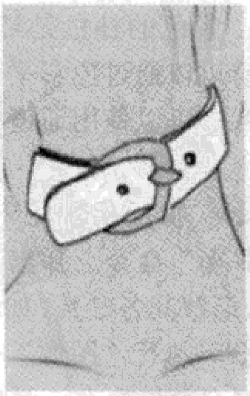


图 4-24 被修整后的选区效果

Step03 在图形区中按<Ctrl>+<Shift>+<D>组合键取消选区，再按照Step01、Step02的操作方法继续进行下一步的选择，完成后的通道层如图 4-26 所示。

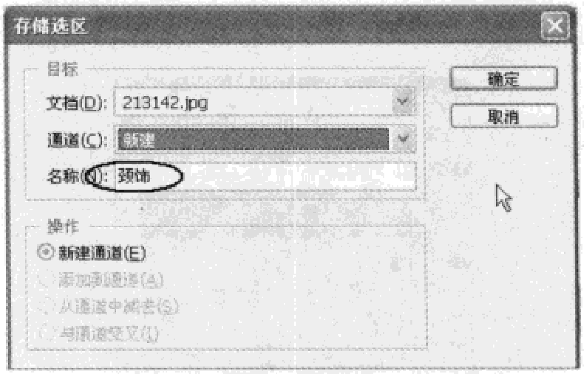


图 4-25　“存储选区”对话框

图 4-26　完成后的通道层

『提示』: 在使用 Photoshop CS5 作图过程中，可按<Ctrl> +<Shift> +<D>组合键取消选区。

至此，准备工作大致完成，下面开始上色。这是彩色漫画最重要的环节，采用不同的上色方法能够画出不同风格的漫画。

4.4　上色

1. 头发

Step01 在“图层”面板中新建一个图层，命名为“头发”。

Step02 在“通道”面板中选择“头发”通道，再单击下方的（将通道作为选区载入）按钮，载入头发选区，如图 4-27 所示。

图 4-27　载入“头发”选区

Step03 回到“图层”面板，单击“头发”图层，使用（油漆桶工具）将其填充为黑色，再使用（橡皮擦工具）擦出亮光。最后用（涂抹工具）涂抹出头发的质感，参数设置如图 4-28 所示。反复使用这几种工具直到达到满意的效果，如图 4-29 所示。

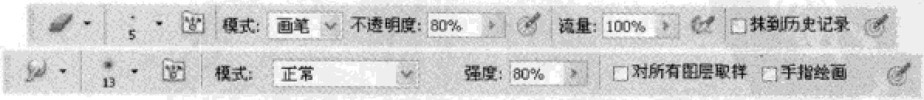


图 4-28　“橡皮擦工具”和“涂抹工具”的参数设置

『提示』: 用户可通过调低“图层”面板中的“不透明度”数值来观察下面图层，以便修整上面的图层，如图 4-30 所示。

Step04 使用（橡皮擦工具）擦去耳朵上多余的部分，然后新建一个图层放在“头发”

图层的下方。按照Step 02的方法导入头发选区到该图层。使用（油漆桶工具）并填充为淡绿色，设置参数 R 为 166、G 为 212、B 为 187。再用（橡皮擦工具）擦去多余的部分，效果如图 4-31 所示。

图 4-29　最终效果

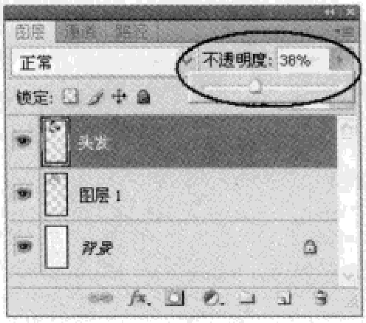


图 4-30　调低“图层”面板中的“不透明度”数值

Step 05 黄头发及其他颜色的头发的画法与黑头发的画法刚好相反，先画浅色，再画深色，效果如图 4-32 所示。

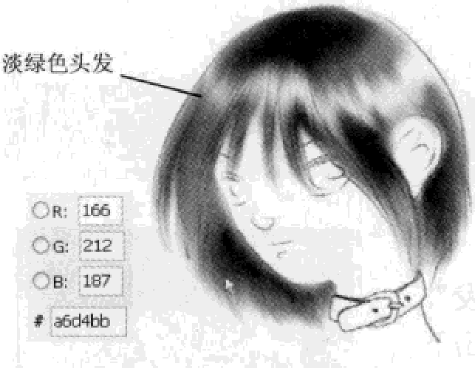


图 4-31　颜色设置和填充淡绿色后的效果

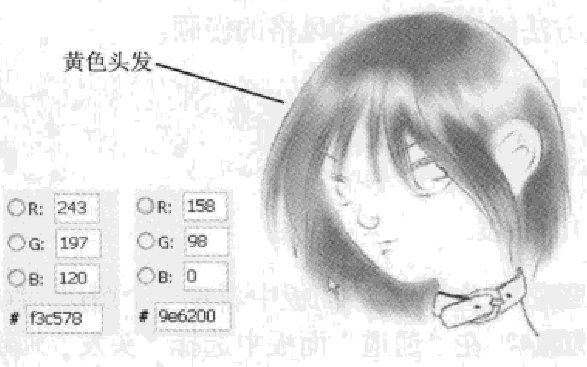


图 4-32　浅黄色与深黄色参数设置和填充黄色后的效果

2. 眼睛

Step 01 画蓝眼睛。先设置工具箱下方的“前景色”为蓝色，参数 R 为 151、G 为 253、B 为 244，再使用（油漆桶工具）对眼睛进行填充，如图 4-33 所示。

图 4-33　“蓝色”参数设置和眼睛填充蓝色后的效果

Step 02 新建一个图层，准备画眼睛的暗色。将瞳孔和其他深色部分用画笔涂上黑色，可

以稍微调淡些，如图 4-34 所示。

图 4-34　“画笔”的参数设置和调整瞳孔颜色后的效果

Step03 画眼睛的亮光。分别使用（橡皮擦工具）或（画笔工具）画眼睛的亮光，效果如图 4-35 所示。

Step04 在“图层”面板中拖动所有画眼睛的图层并依次排列，然后单击最上方画眼睛的图层，执行“图层”→“向下合并”命令，将它们合并为一个图层并更名为“眼睛”，其他颜色的眼睛画法基本相同。

图 4-35　制作眼睛的亮光部分

『提示』：由于大量的图层会占用很多的系统资源，使系统变慢，因此在以后的绘画过程中应该养成合并已编辑好的图层的习惯，以便提高系统处理图像的速度。

3．皮肤

Step01 在“图层”面板中新建一个图层，设置图层混合模式为“正片叠底”，如图 4-36 所示。

Step02 导入皮肤选区，填充皮肤色。单击工具箱下方的“前景色”按钮，在弹出的“拾色器（前景色）”对话框中设置颜色参数 R 为 250、G 为 227、B 为 209，单击“确定”按钮。单击（油漆桶工具）按钮，用前景色填充皮肤，效果如图 4-37 所示。

『提示』：在绘画时将图层混合方式更改为“正片叠底”，可以不受白色的影响，颜色是透明地重叠在背景上。

Step03 在“图层”面板中新建一个图层，再将图层混合方式更改为“正片叠底”。使用淡红色来表现皮肤的红润，设置工具箱下方的前景色，设置颜色参数 R 为 242、G 为 147、

B 为 140。

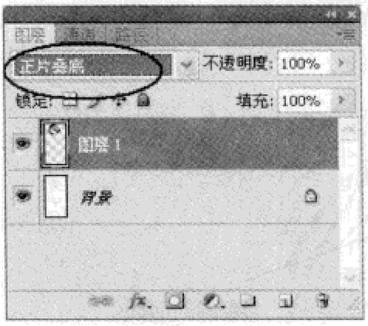


图 4-36　设置图层混合模式

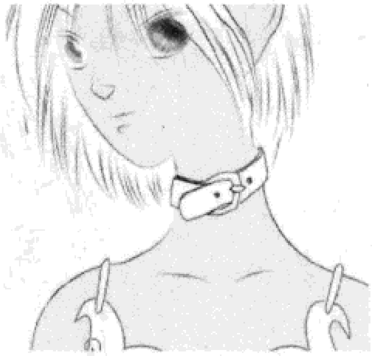


图 4-37　填充皮肤色后的效果

Step04 单击工具箱中的（画笔工具），在其参数栏中单击（喷枪工具），参数设置如图 4-38 所示。用户可以使用（喷枪工具）来喷涂皮肤的背光面，效果如图 4-39 所示。

图 4-38　“喷枪工具”的参数设置

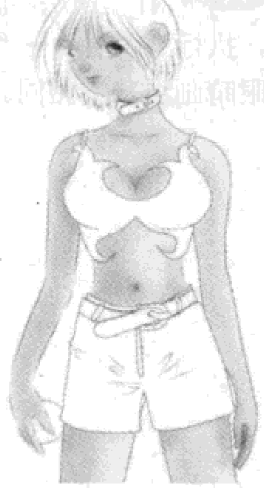


图 4-39　皮肤背光面的效果

4．皮带

皮革有特殊的纹理和质感，如何把这种纹理和质感表现出来是画好它的关键。

Step01 在“图层”面板中新建一个图层，再在“图层”面板中设置图层混合方式为“正片叠底”。

Step02 将“通道”面板中的“皮带”选区导入到“图层”面板，设置工具箱下方的前景色，设置参数 R 为 121、G 为 47、B 为 2，再使用（油漆桶工具）填充红棕色，效果如图 4-40 所示。

Step03 单击“图层”面板下方的（图层样式）按钮，在弹出的下拉菜单中选择“斜面和浮雕”命令，如图 4-41 所示。在弹出的“图层样式”对话框中分别勾选左侧选项栏中的“斜面和浮雕”、“纹理”、“图案叠加”复选框，将“缩放”、“深度”和“不透明度”都设置为 100%，如图 4-42 所示。

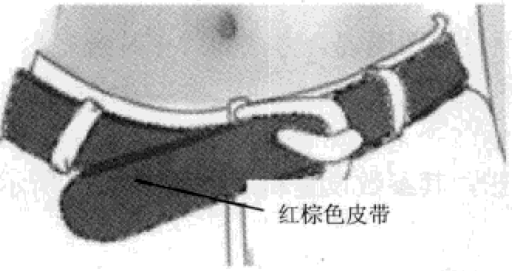


图 4-40　填充红棕色后的皮带效果

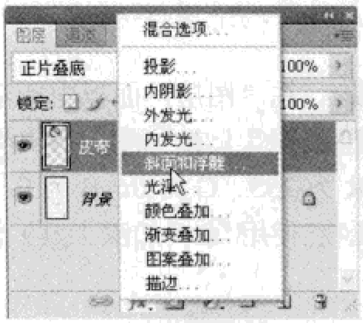


图 4-41　选择“斜面和浮雕”命令

Step 04 添加“纹理”后，在“图层“面板中新建一个图层，从“皮带”通道中导入选区到该图层，设置图层混合方式为“正片叠底”，再使用（画笔工具）来画阴影，效果如图 4-43 所示。

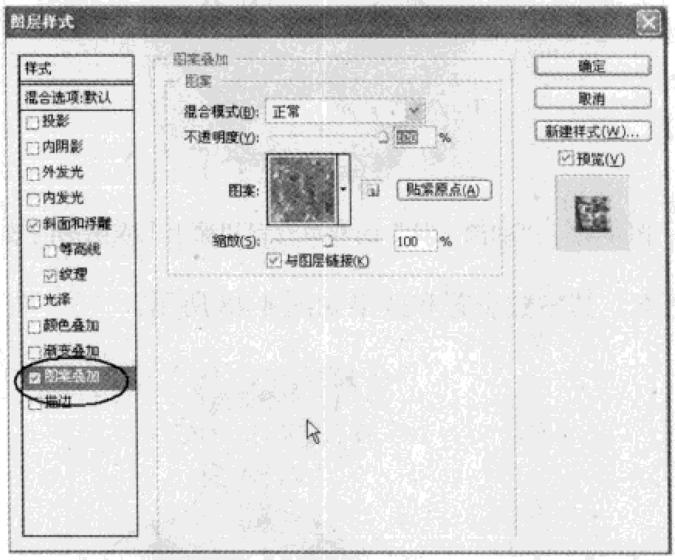


图 4-42　设置“图案叠加”参数

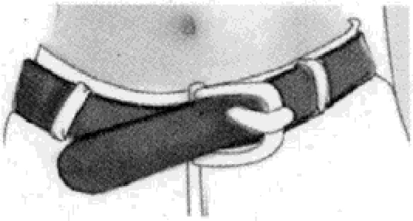


图 4-43　皮带上的阴影效果

Step 05 使用工具箱中的（减淡工具）画出皮带的亮光，在其参数栏中设置画笔“主直径”为 35、“范围”为中间调、“曝光度”为 100%，如图 4-44 所示。

Step 06 使用工具箱中的（加深工具）加工皮带环扣的暗面，在其参数栏中设置画笔“主直径”为 45、“范围”为中间调、“曝光度”为 98%，如图 4-45 所示。

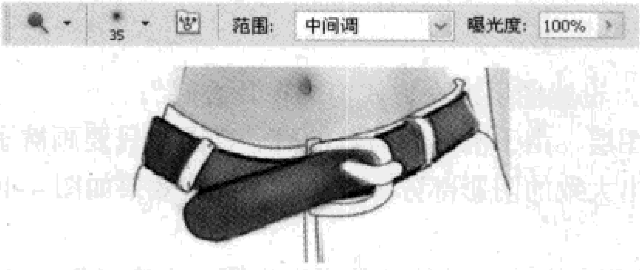


图 4-44　皮带亮光参数设置及效果

图 4-45　皮带暗部参数设置及效果

5. 上衣

Step01 在“图层“面板中新建一个图层，再设置图层混合方式为“正片叠底”。

Step02 从“上衣”通道中导入选区到该图层，使用（油漆桶工具）填充红色，设置颜色参数 R 为 255、G 为 0、B 为 0，如图 4-46 所示。

Step03 使用（加深工具）涂出上衣的阴影，其参数设置和效果如图 4-47 所示。

图 4-46 导入上衣选区、填充红色后的效果

图 4-47 “加深工具”的参数设置和涂上上衣阴影的效果

Step04 使用（加深工具）修饰上衣，其参数设置和效果如图 4-48 所示。

图 4-48 “加深工具”的参数设置和修饰上衣的效果

6. 裤子

Step01 在“图层”面板中新建一个图层，设置图层混合方式为“正片叠底”。

Step02 从“上衣”通道中导入选区到该图层，由于准备画白色的裤子，因此只要画裤子的阴影部分即可。先使用（画笔工具）画出大致的阴影部分，其参数设置和效果如图 4-49 所示。

Step03 使用（画笔工具）细致地画阴影。在该工具的参数栏中设置“主直径”为 5、“硬度”为 0，效果如图 4-50 所示。

Step04 至此，裤子基本画完。再在“图层”面板中新建一个背景图层，放在人物图层的

后面，如图 4-51 所示。

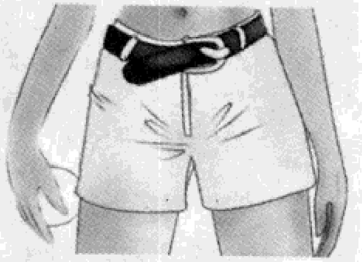


图 4-49　“画笔工具”的参数设置和阴影部分的效果

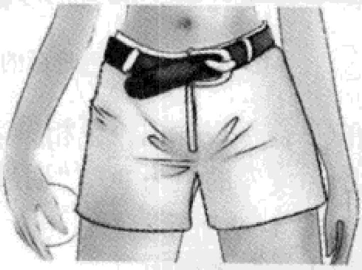


图 4-50　用小号画笔画出的阴影效果

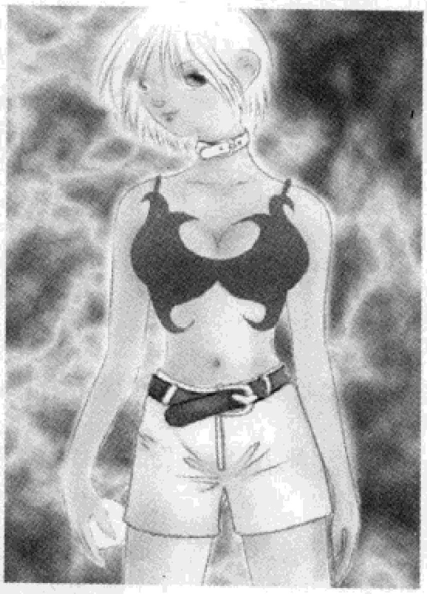


图 4-51　添加背景后的效果

7. 闪电背景

Step 01 在“图层”面板的“背景”图层上，设置“前景色”为黑色、“背景色”为白色，再使用“油漆桶”工具填充画面。

Step 02 执行“滤镜”→“渲染”→“分层云彩”命令，为图像填充云彩。如果感觉云彩效果不够，可按<Ctrl> +<F>组合键加强，效果如图 4-52 所示。

Step 03 执行“图像”→“调整”→“反相”命令，得到的效果如图 4-53 所示。

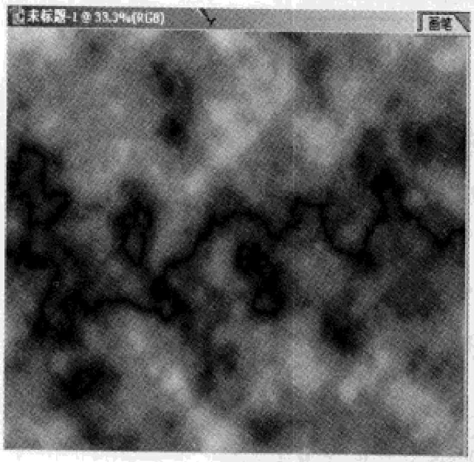


图 4-52　填充云彩的效果

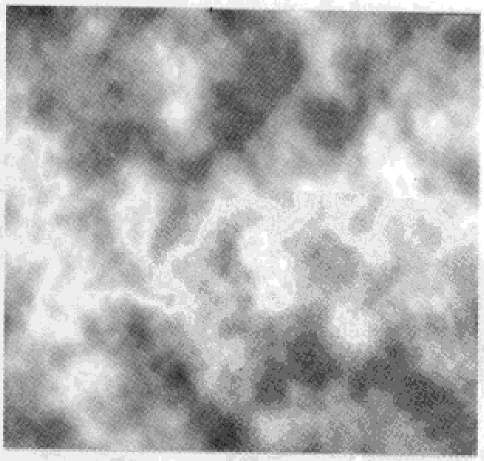


图 4-53　执行“反相”命令后的效果

Step 04 执行“图像”→“调整”→“色阶”命令，在弹出的“色阶”对话框中设置色阶的值为“0.30”，如图 4-54 所示。单击“确定”按钮，效果如图 4-55 所示。

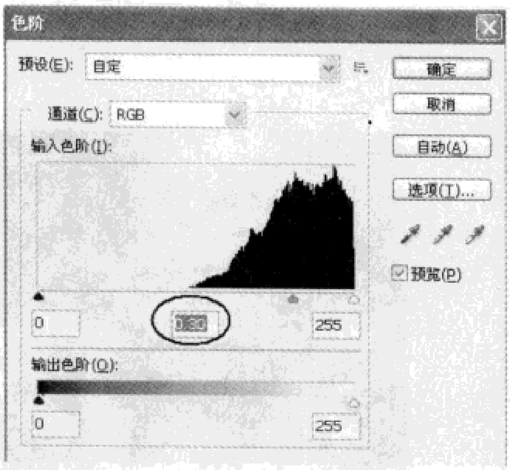


图 4-54　设置“色阶”对话框中的参数

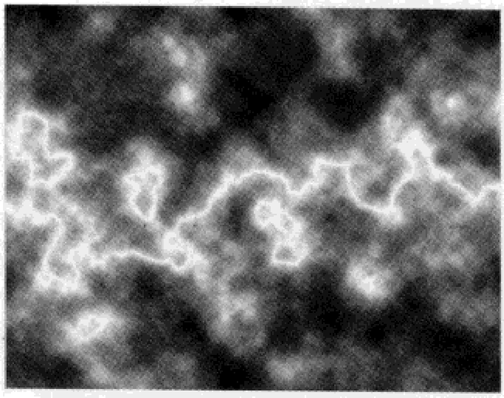


图 4-55　调整色阶后的效果

Step 05 执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框。勾选“着色”复选框，设置“色相”的值为 230、“饱和度”的值为 80、“明度”的值为-10，如图 4-56 所示，单击“确定”按钮，着色后的效果如图 4-57 所示。

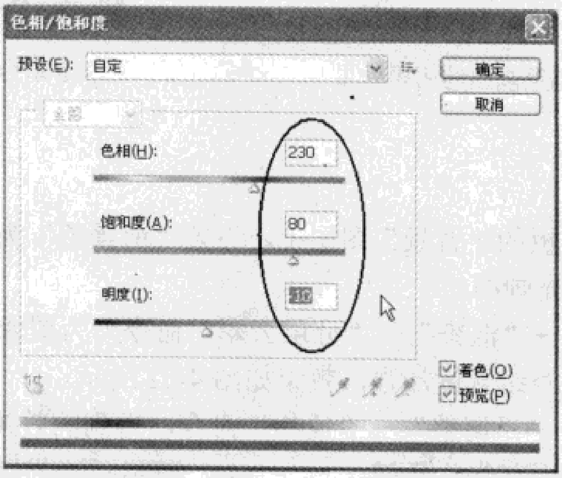


图 4-56　设置“色相/饱和度”对话框中的参数

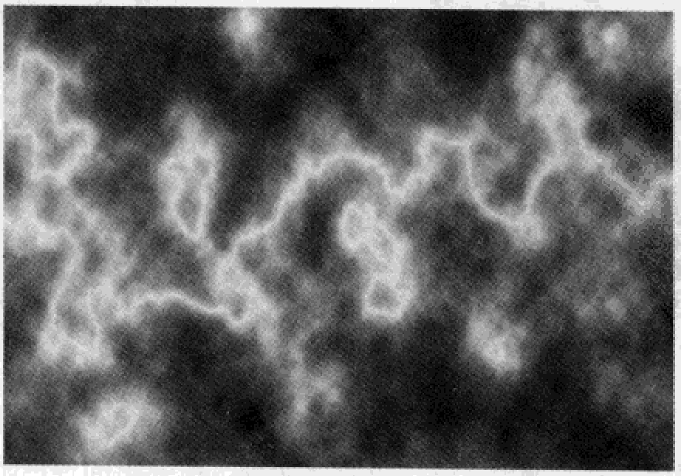


图 4-57　着色后的效果

第 5 章 漫画角色的画法及案例

5.1 角色设计的方法及理论知识

今年来，随着漫画市场的不断升漫，各种风格、各种流派的漫画精品层出不穷，漫画创作人员也有如雨后春笋般越来越多。

在欣赏这些作品时，相信每个人都在想，什么时候我也能画出这么美的漫画呢？现在，计算机可以帮您实现这个梦想。

当然，绘画的基本功是必不可少的，创作的激情也是不可或缺的。没有绘画的基本功，根本不可能创作出漫画。没有创作的激情，你的画将会失去灵魂。

画漫画最重要的就是想象力，即能把书本上的铅字想象成具体图画的能力。从这一方面而言，儿童是天生的艺术家，他们拥有最丰富的想象力，但是随着年龄的增长，大部分人都或多或少地抑制了自己的想象力。因此，首先要做的事情就是重新培养自己的想象力。不仅要找回儿童时代的想象力，还要在儿童时代想象力的基础之上加上成年后的想象。

但是想象是一种很随意的东西，谁也没有办法传授想象力，它只能靠你自己来发现、挖掘。

读者可以试试找到一个灵感之后，就任凭自己的思绪去驰骋，不管过程是多么的可笑，任它自由发展。

在前面几章已经介绍了人物的基本画法及布料的基本画法，本章将详细介绍根据漫画脚本来设计人物及其外貌、身材和穿着。

1. 人物的外貌特征

- 头部——头部的整体形状可以表现不同的气质。国字脸，给人严谨正直的感觉；倒三角形，即尖嘴猴腮的脸，给人奸诈狡猾的感觉；正三角形，即下巴宽大的脸，给人养尊处优的财主或贪官的感觉；瓜子脸，美人专用。美人泛指美丽的人，不论性别，而大部分人都是鹅蛋脸形。
- 发式——发式往往能表现一个人的性格。性格坚强的人和性格软弱的人发式会有什么不同呢？一般而言，性格坚强的人头发梳得很严谨、一丝不苟，而性格软弱的人则不是这样，他们的头发往往是很蓬乱的。
- 五官——特别是眼睛，有着举足轻重的作用。眼睛的形状和眼神是表现眼睛的关键。眼睛的不同形状给人的感觉不同：三角眼给人的感觉是危险邪恶；丹凤眼给人的感觉是妖媚迷人。眼神也是如此，小孩天真的眼神和大人成熟世故的眼神是截然不

同的。

2．人物的身材

人物的身材在表现性格方面作用不大，但是要记住，不要让男女主角长得太矮！

某些职业会对身高有要求，如篮球运动员、模特儿，他们的身高要求比常人高，在创作的过程中不要忽略了这一点。

3．人物的穿着

人物的穿着是表现性格的关键，每个人都有不同的穿衣喜好，对于穿衣也有自己的一套看法。因此，人物的穿着成了表现他们性格的主要方法。

一般正常人穿普通的衣服即可，变态的家伙们也有自己的穿衣哲学。

4．人物设计实例

银雨：女，魔族，年龄20岁左右，平时性格随和，表面柔情似水，但内心冷酷，黄色头发，淡紫眼睛，擅长魔法，她地位不高，但是却有着极大的野心，为了往上爬她愿意牺牲一切。

分析：魔族的身材一般很性感、高挑；她的外貌，“表面柔情似水”说明她的长像给人感觉应该是很温柔的，可以用长头发来表现她的温柔，柔顺的长头发能带给女人温柔的美。“但内心冷酷”，温柔的外貌该如何表现内心冷酷呢？俗话说，眼睛是心灵的窗户，可以给她一个冷酷的眼神，别忘了眼睛的颜色是淡紫色。“为了往上爬她愿意牺牲一切”，那么，她的眼神应该是很坚定的，即她有着坚定而冷酷的眼神。穿着，她擅长魔法，可以穿上魔法相关的袍子，为了表现她愿意牺牲一切往上爬，可以给她穿上稍微暴露些的衣服。

现在，银雨的形象是不是已经出现在脑海里呢？

5.2　使用Photoshop CS5软件来绘制金属装饰物和布料

为什么说计算机是辅助设计呢？因为无论什么样的设计都是在人本身已经想出了一个具体的设计方案之后，才可以利用计算机把自己的想法表达出来。计算机，它也只是一个工具而已。

Photoshop软件在图像设计领域有着很重要的地位。有些东西使用手绘是很不方便的，如金属、布料、绳子等，金属的光泽和质感用手绘是很繁琐的，而用Photoshop软件可以很方便地表现出来。

下面将介绍如何用Photoshop CS5软件来绘制金属装饰物和布料。

1．制作金属饰品

Step01 在“图层”面板中单击 （创建新图层）按钮，新建一个图层，使用 （画笔工具）画出您想要的金属形状（如小挂饰），如图5-1所示。

Step02 执行“图层”→“混合选项”命令，如图5-2所示，弹出“图层样式”对话框。

Step03 在“图层样式”对话框的左边勾选“纹理”复选框并单击，再在右边的“纹理”

选项区中设置参数，如图 5-3 所示；勾选“光泽”复选框并单击，在右边的“光泽”选项区中设置参数，如图 5-4 所示；勾选“颜色叠加”复选框并单击，在右边的“颜色叠加”选项区中设置参数，如图 5-5 所示。

图 5-1　脚印式的挂饰效果

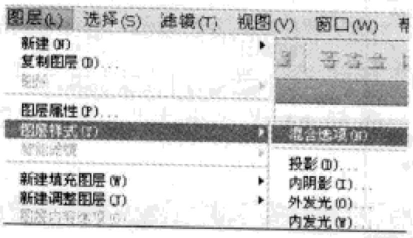


图 5-2　执行“混合选项”命令

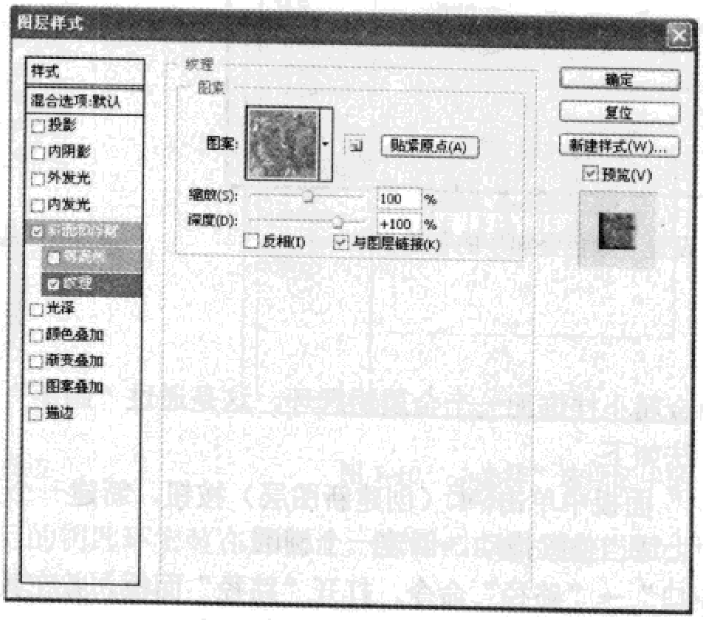


图 5-3　设置“纹理”的各项参数

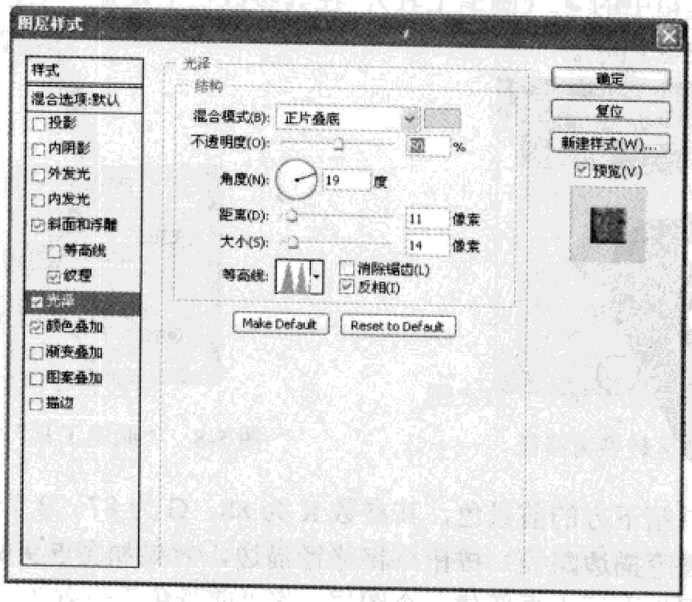


图 5-4　设置“光泽”的各项参数

Step 04 执行“滤镜”→“锐化”→“锐化”命令来加强效果，效果如图 5-6 所示。

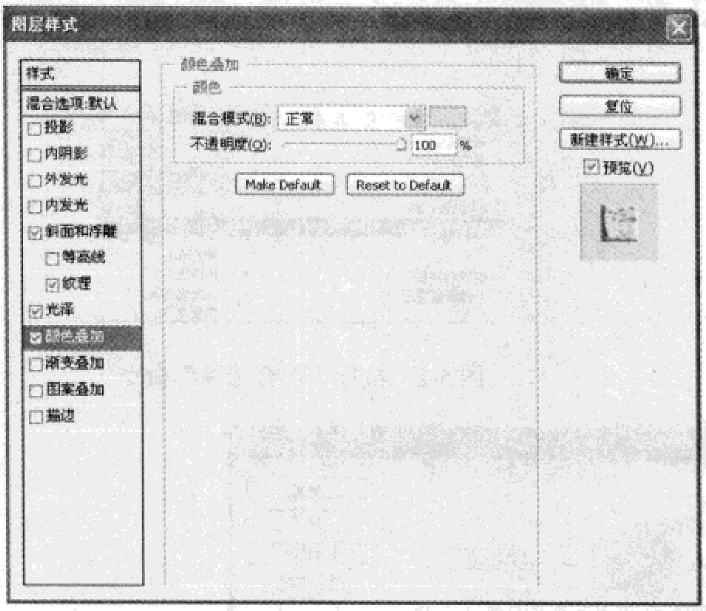


图 5-5 设置“颜色叠加”的各项参数

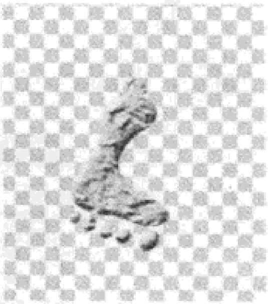


图 5-6 具有金属颜色的小挂饰

2. 制作钥匙环

下面将为做好的金属小挂饰配一个金属钥匙环，这是通过“画笔”、“路径”等功能来实现的，具体操作方法如下。

Step 01 在“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个图层。再使用（椭圆选框工具）在画面上适当位置拖动，创建一个椭圆。

Step 02 执行“窗口”→“路径”命令，打开“路径”面板，并在其下方单击（从选区生成工作路径）按钮，如图 5-7 所示，将选区转换为路径。

Step 03 单击工具箱中的（画笔工具），在其参数栏中设置“主直径”为 16 像素，“硬度”为 100%，如图 5-8 所示。

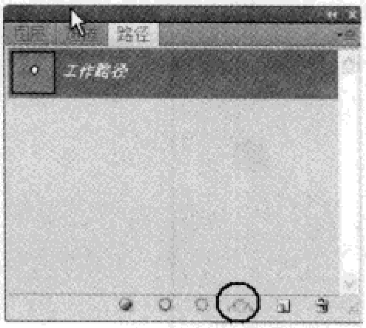


图 5-7 将选区转换为路径

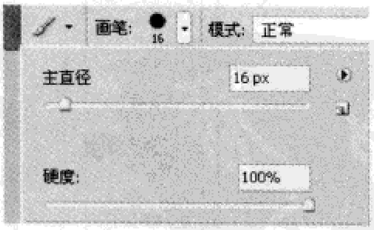


图 5-8 “画笔工具”参数栏中的设置

Step 04 设置工具箱下方的前景色，其参数 R 为 88、G 为 87、B 为 87，再在“路径”面板下方单击（用画笔描边路径）按钮，将路径描边，效果如图 5-9 所示。

Step 05 在“图层”面板中再新建一个图层，将“前景色”设置为白色，单击工具箱中的（画笔工具），在工作区上方的“画笔工具”参数栏中设置“主直径”为 13 像素、“硬度”

为 0%。再在“路径”面板下方单击（用画笔描边路径）按钮，将路径描边。

Step 06 单击“路径”面板下方的（删除当前路径）按钮，将路径删除。执行“图层”→“向下合并”命令，合并两个图层。

Step 07 在“钥匙环”图层上，单击“图层”面板中的（添加图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中分别勾选“斜面与浮雕”复选框和“光泽”复选框，并在“光泽”选项区中设置“角度”为 113 度、“距离”为 24 像素、“大小”为 14 像素，如图 5-10 所示，钥匙环完成效果如图 5-11 所示。

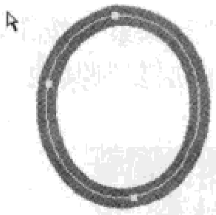


图 5-9 将路径描边

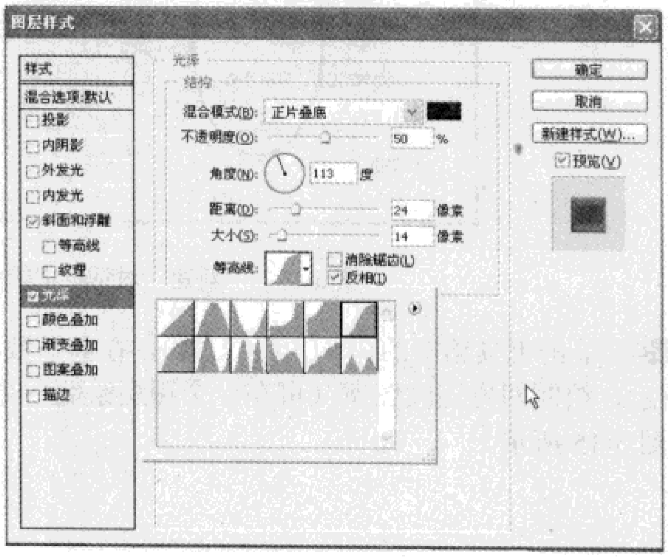


图 5-10 “光泽”选项区中的参数设置

Step 08 将完成后的钥匙环安装在饰物上。使用（橡皮擦工具）擦去饰物遮挡钥匙环的部分，完成效果如图 5-12 所示。

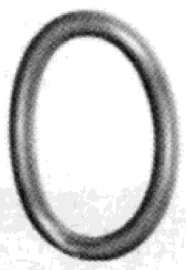


图 5-11 钥匙环完成效果

图 5-12 安装在饰物上的钥匙环效果

3. 制作布料

下面将介绍如何用 Photoshop CS5 软件来绘制布料，它是通过“填充”和“滤镜”等功能来实现的。

Step 01 执行“新建”→“文件”命令，新建一个文件，在弹出的“新建”对话框中设置

“宽度”为 1.5 厘米，“高度”为 1.5 厘米，“分辨率”为 300 像素/英寸，“颜色模式”为 RGB 颜色、8 位，单击“确定”按钮，如图 5-13 所示。

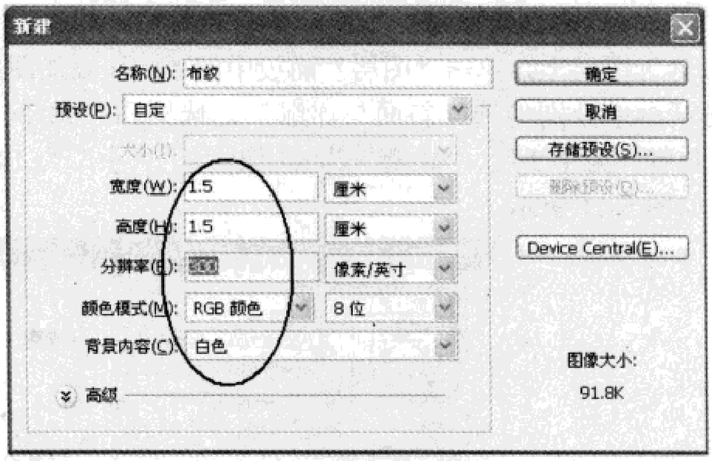


图 5-13 “新建”对话框中的参数设置

Step 02 单击工具箱中的（矩形工具），在其参数栏中单击（填充像素）按钮，如图 5-14 所示，绘制四方连续图案（可在一个图层绘制一个图案，再通过图层复制其他三个），效果如图 5-15 所示。

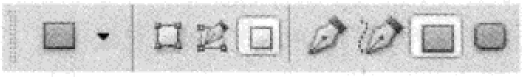


图 5-14 “矩形工具”参数栏

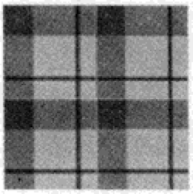


图 5-15 绘制四方连续图案效果

Step 03 执行“滤镜”→“纹理”→“纹理化”命令，在弹出的“纹理化”对话框中设置“缩放”为 168%、“凸现”为 12，单击“确定”按钮，如图 5-16 所示，完成后的效果如图 5-17 所示。

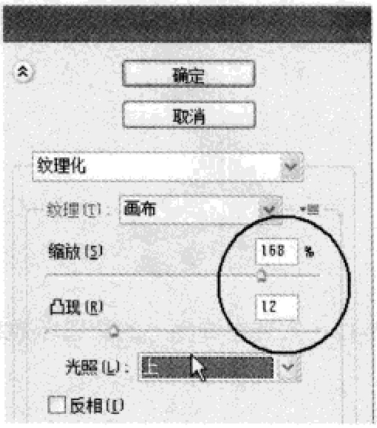


图 5-16 “纹理化”对话框中的参数设置

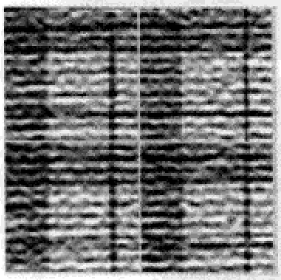


图 5-17 “纹理化”图案效果

Step 04 执行“编辑”→“定义图案”命令，在弹出的“图案名称”对话框的文本框中输入“布纹”，单击“确定”按钮，如图 5-18 所示。

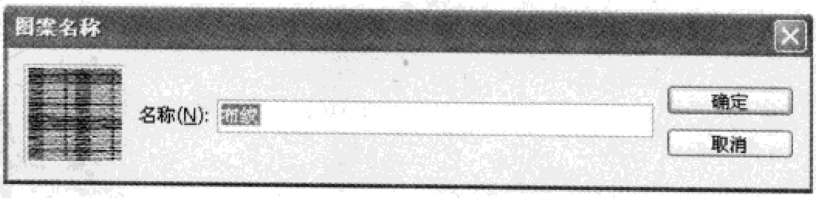


图 5-18　“图案名称”对话框

Step 05 为卡通人物穿上格子服装。打开第 4 章绘制的“卡通女孩”，从“通道”面板中调出“裤子”选区，执行“编辑”→“填充”命令，在弹出的“填充”对话框中单击“自定图案”右边的下三角按钮，在弹出的下拉菜单中选择“布纹”图案，单击“确定”按钮，如图 5-19 所示，最终效果如图 5-20 所示。

图 5-19　选择“布纹”图案

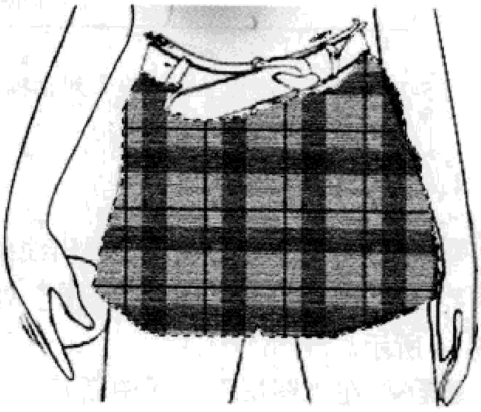


图 5-20　最终效果

5.3　典型案例：绘制卡通人物“银雨”的形象

1. 根据材料分析人物形象

记得银雨吧？现在就来画她。

2. 画草图

“银雨”的草图效果如图 5-21 所示。这是铅笔的线稿，在前面已经介绍过修正铅笔线稿的方法，这里不再重复介绍。

图 5-21　“银雨”的草图效果

3. 修正底稿

Step 01 调整对比度。执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，设置对比度为“74”，单击“确定”按钮，如图 5-22 所示。

Step 02 使用（橡皮擦工具）擦去多余的线条和脏斑，如图 5-23 所示。

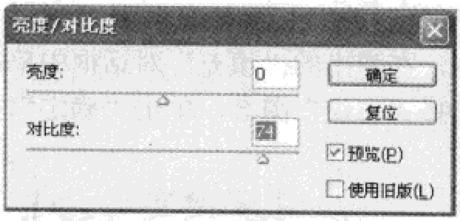


图 5-22　设置“亮度 / 对比度”对话框中的参数

图 5-23　擦去多余的线条和脏斑后的效果

4. 上色前的准备

Step01 为了方便上色，要提出线条，并把它单独放在一个层上。执行“选择”→“色彩范围”命令，在弹出的“色彩范围”对话框中点选“图像”单选钮，单击“确定”按钮，如图 5-24 所示。

Step02 在“图层”面板中新建一个图层，将 Step01 中的选区填充为“黑色”，效果如图 5-25 所示，再使用 (钢笔工具) 将图中的线条描绘完整。

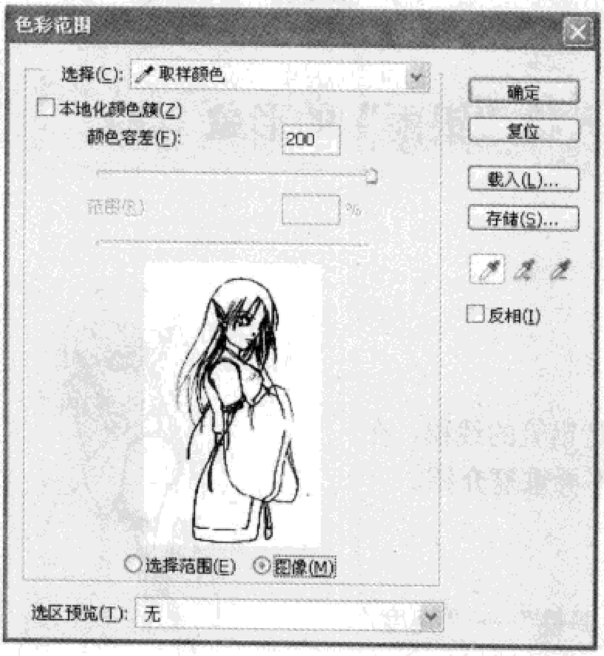


图 5-24　设置“色彩范围”对话框中的参数

图 5-25　提出线条后的效果

『提示』: 在勾画发尖时，可使用 (转换点工具) 变换路径的角度，如图 5-26 所示。

Step03 勾画好后，单击 (画笔工具)，并在其参数栏中设置“主直径”为 2 像素、“硬

度”为 100%。执行“窗口”→“调整”→“路径”命令，打开“路径”面板，单击右上角的小三角按钮后，在弹出的下拉菜单中执行“描边路径”命令，弹出“描边路径”对话框。勾选“模拟压力”复选框，单击“确定”按钮，如图 5-27 所示。

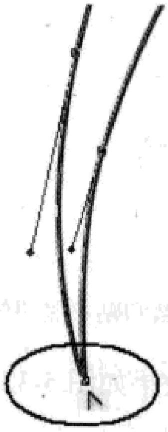


图 5-26　使用转换点工具变换路径的角度

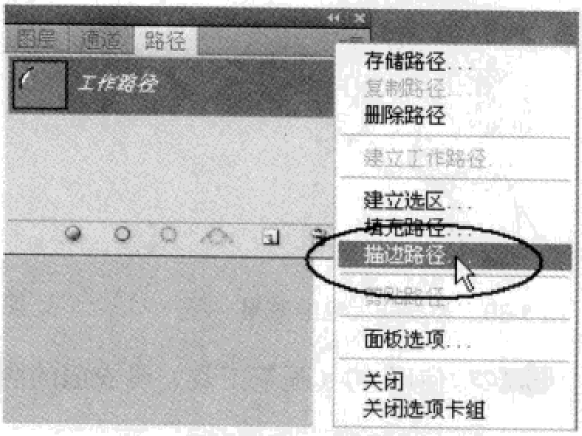


图 5-27　执行“描边路径”命令

Step 04 在“路径”面板中单击（删除当前路径）按钮，删除工作路径，完成后的描边效果如图 5-28 所示。

Step 05 分别选取“皮肤”、“头发”、“衣服”、“眼睛”、“边”等局部，打开“通道”面板，单击下方的（将选区存储为通道）按钮，分别保存其选区，如图 5-29 所示。

图 5-28　删除路径后的描边效果

图 5-29　在“通道”面板中保存选区

5. 上色

Step 01 将“通道”面板中的“皮肤”选区调入“图层”面板，为皮肤上色。设置“前景色”的参数 R 为 242、G 为 147、B 为 140，再使用（油漆桶工具）进行填充，效果如图 5-30 所示。

Step 02 将“通道”面板中的“衣服”选区调入“图层”面板，用（画笔工具）为衣服上底色，参数设置及其效果如图 5-31 所示。

图 5-30　为皮肤上色的效果

图 5-31　设置“画笔”参数和贴衣服的效果

Step03 使用 （画笔工具）画衣服的阴影，参数设置及其效果如图 5-32 所示。

图 5-32　设置“画笔工具”参数和衣服阴影部分的效果

Step04 将“通道”面板中的“边”选区调入“图层”面板，再使用 （画笔工具）画衣服的边，参数设置及其效果如图 5-33 所示。

图 5-33　设置“画笔工具”参数和衣服边的效果

Step 05 将“通道”面板中的“头发”选区调入“图层”面板，使用（画笔工具）画头发（方法在第 4 章已经讲过），参数设置及其效果如图 5-34 所示。

图 5-34　金发的效果

Step 06 将“通道”面板中的“眼睛”选区调入“图层”面板，画眼睛。方法与第 4 章眼睛的画法类似，并在拾色器中设置“眼睛”颜色参数 R 为 243、G 为 222、B 为 139，效果如图 5-35 所示。

Step 07 添加背景。新建一个图层，在“图层”面板中将其拖动到最下方，魔界有黑天血月之说，所以月亮是红色的，在拾色器中设置月亮颜色参数 R 为 198、G 为 23、B 为 52。再执行“滤镜”→“渲染”→“分层云彩”命令，为背景图像填充云彩，其效果如图 5-36 所示。

图 5-35　眼睛的效果

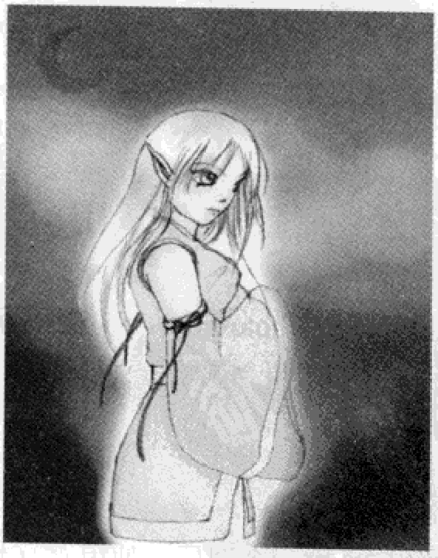


图 5-36　背景效果

至此，人物基本画完，大家可以尝试着给她换上各种颜色或质料的衣服，并为她加上耳环。

第 6 章 游戏人物的画法及案例

6.1 游戏人物设计的方法及理论知识

电脑游戏以它精美的画面和完美的故事情节吸引了众多的人，让他们乐此不疲地投入到游戏当中。对于一个漫画设计师来说，应掌握画游戏人物的方法和技巧。

图 6-1 游戏人物中的男性效果

3D 游戏中的人物要尽量做到真实而有立体感，还要突出人物的外形。

游戏人物的身体一般都倾向于表现力量，哪些因素能表现人物力量呢？

在画男人时，要注意脖子的肌肉和胸大肌，这是最能表现力量的，将脖子画成像是插在胸大肌中的感觉是经常用到的手法，男性的六块腹肌和肌肉静脉血管的突张也是表现力量的因素，如图 6-1 所示。

在画女人时，要注意不可以过分强调肌肉，在表现女性人物力量时，可以突出她的着装，应该给她穿上有战斗力的服装。

其次，游戏人物一般穿着盔甲。女着皮甲，男着金属甲，剑士手握刀或剑，魔法师拿魔法杖。

6.2 画剑和金属甲

还记得使用 Photoshop CS5 软件画皮带的方法吗？画皮甲和画皮带的方法类似，这里就不再重复进行讲解。本章主要讲解剑、金属甲的画法。

1. 画剑

(1) 画剑刃

Step 01 新建一个图层，使用 （钢笔工具）画出剑刃的形状，再使用 （路径选择工具）修整形状，如图 6-2 所示。

Step 02 单击“路径”面板中的 （将路径作为选区载入）按钮，在图形区中出现了剑的选区。使用 （画笔工具）画剑刃的背光面，在工具箱下方的拾色器中设置“前景色”，颜色参数 R 为 204、G 为 204、B 为 204，如图 6-3 所示。

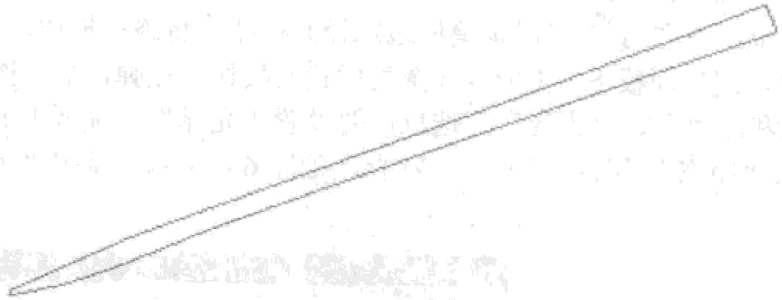


图 6-2　剑刃形状

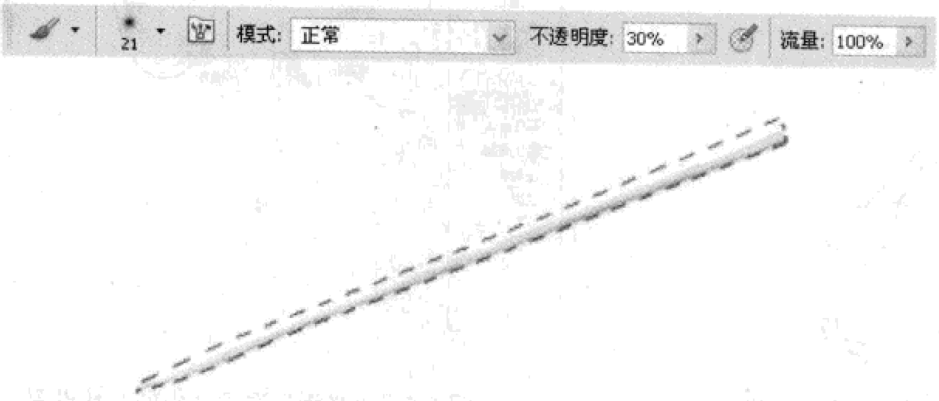


图 6-3　“画笔工具”的参数设置和剑刃背光面效果

Step03 单击工具箱中的（画笔工具），并在其参数栏中设置“主直径”为 2、“硬度”为 100。打开“路径”面板，单击右上角的小三角后，在弹出的下拉菜单中执行“描边路径”命令，在弹出的“描边路径”对话框中勾选“模拟压力”复选框，单击“确定”按钮，描绘剑刃的形状。

Step04 再使用（画笔工具）画出剑刃的受光浅色部分，设置拾色器中的颜色参数 R 为 126、G 为 125、B 为 125，效果如图 6-4 所示。

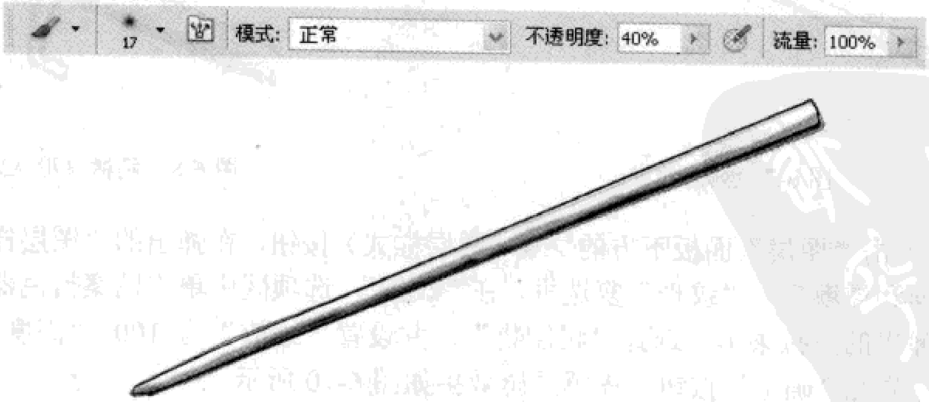


图 6-4　“画笔工具”的参数设置和剑刃的受光浅色部分效果

（2）画剑柄

Step01 使用（钢笔工具）画出剑柄头的形状并使用（路径选择工具）修整其形状，在“路径”面板中单击下方的（用画笔描边路径）按钮，将路径描边，如图 6-5 所示。

Step02 单击“图层”面板下方的（图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中分别勾选“斜面和浮雕”、“光泽”复选框，并设置“光泽”选项区中的“不透明度”为 71、“角度”为 19、“距离”为 11、“大小”为 14，如图 6-6 所示。单击“确定”按钮，剑柄效果如图 6-7 所示。

图 6-5　剑柄头形状效果

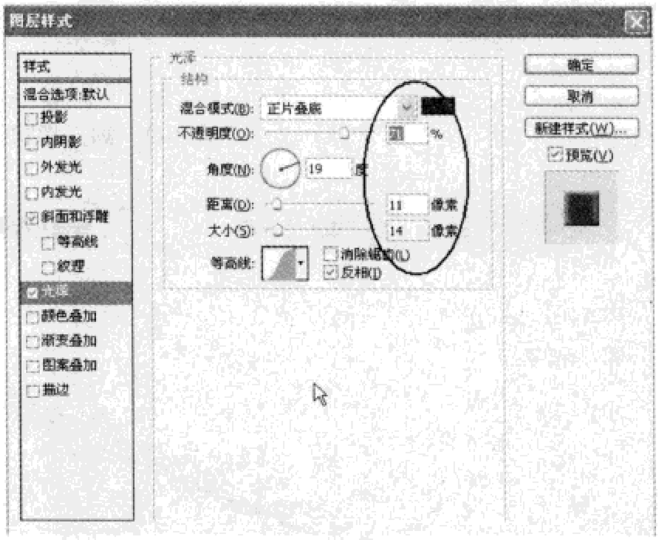


图 6-6　“光泽”选项区中的参数设置

Step03 使用（钢笔工具）画出剑柄身的形状并使用（路径选择工具）调整其形状，在“路径”面板中单击下方的（用画笔描边路径）按钮，将路径描边，如图 6-8 所示。

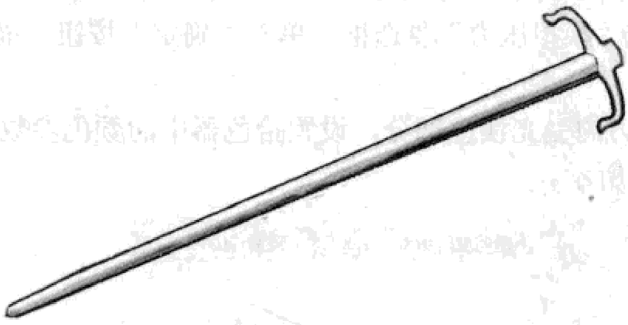


图 6-7　剑柄效果

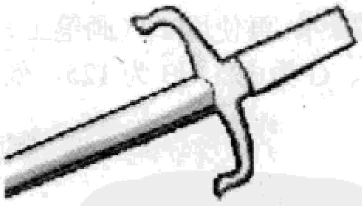


图 6-8　剑柄身形状效果

Step04 单击“图层”面板下方的（图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“斜面和浮雕”、“纹理”复选框，在“纹理”选项区中单击图案拾色器右边的小三角按钮，在弹出的下拉菜单中选择“粗制物”，并设置“缩放”为 100、“深度”为+26，如图 6-9 所示。单击“确定”按钮，皮革质感效果如图 6-10 所示。

Step05 使用Step01、Step02的方法画好剑柄尖的形状后，单击“图层”面板中的（图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“斜面和浮雕”复选框、“光泽”复选框，并在“光泽”选项区中设置“不透明度”为 83、“角度”为 138、“距离”为 38、“大小”

为 18，如图 6-11 所示。单击“确定”按钮，利剑的最终效果如图 6-12 所示。

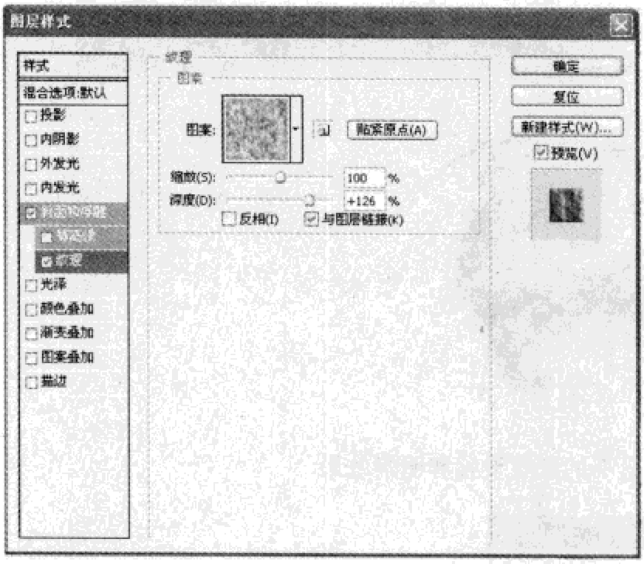


图 6-9　“纹理”选项区中的参数设置

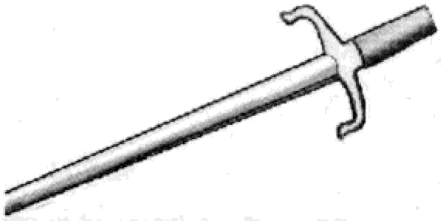


图 6-10　剑柄皮革质感效果

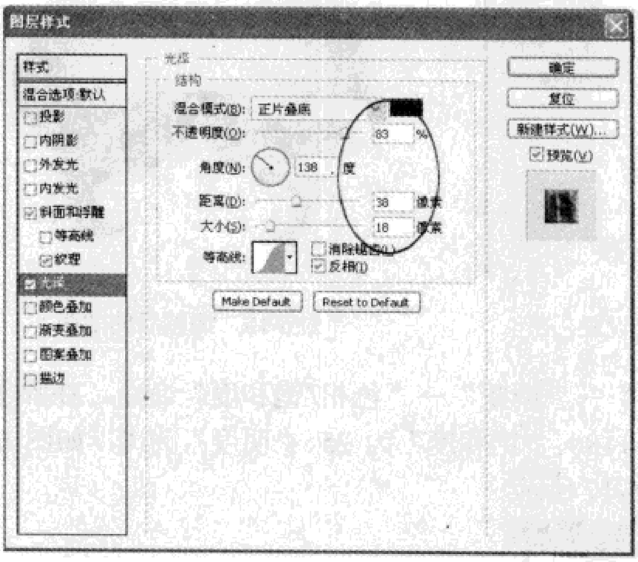


图 6-11　“光泽”选项区中的参数设置

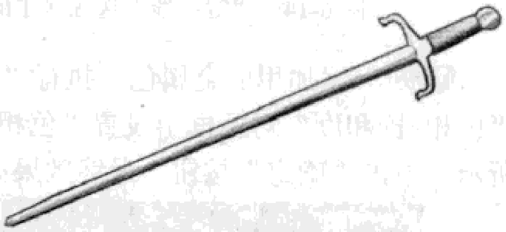


图 6-12　利剑的最终效果

2. 画金属甲

用 Photoshop CS5 软件画金属甲不能着急，要一部分一部分来画，将整个铠甲分成各个小部分，并要注意先画出大致的明暗关系。

Step 01 使用（钢笔工具）画出铠甲的形状，在“路径”面板中单击下方的（用画笔描边路径）按钮，将路径描边。再使用（画笔工具）画出大致的明暗关系，并设置拾色器中的颜色参数 R 为 0、G 为 0、B 为 0，效果如图 6-13 所示。

Step 02 单击“图层”面板中的（图层样式）按钮，勾选“斜面和浮雕”复选框、“等高线”复选框，在“等高线“选项区的“图素”选项栏中单击等高线拾色器，选择“环形-双”并设置范围为 50%，如图 6-14 所示。单击“确定”按钮，甲的边缘质感调整后的效果如

图 6-15 所示。

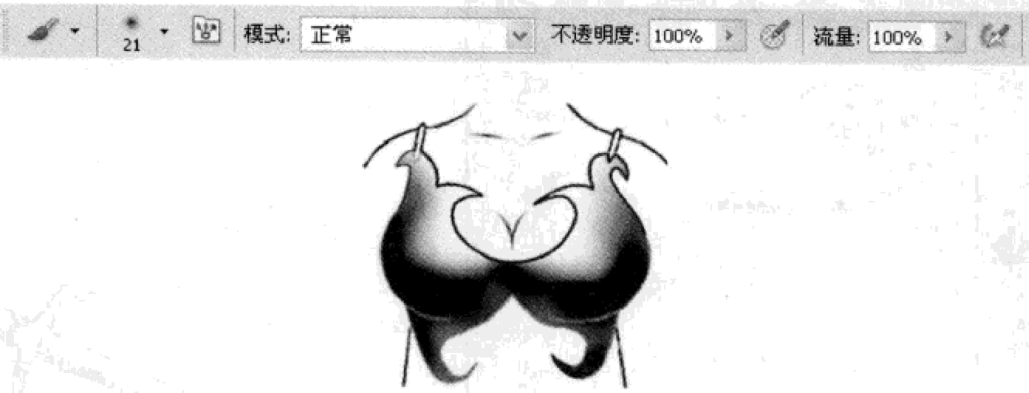


图 6-13　“画笔工具”的参数设置和明暗效果

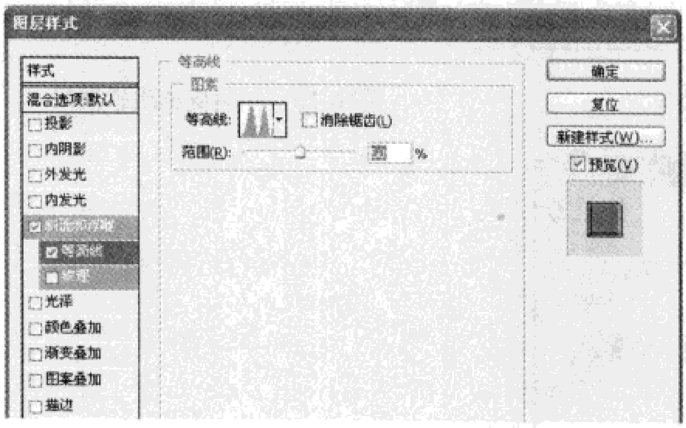


图 6-14　“等高线”选项区中的参数设置

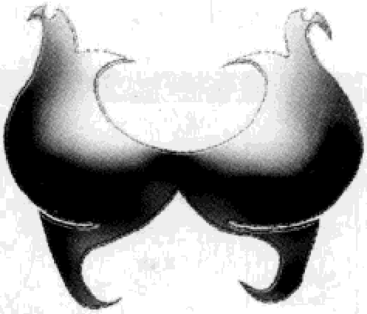


图 6-15　调整后的效果

Step 03 添加甲的金属色。执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，在弹出的“色相/饱和度”对话框中设置“色相”为+180、“饱和度”为 25、“明度”为 0，如图 6-16 所示。单击“确定”按钮，最终效果如图 6-17 所示。

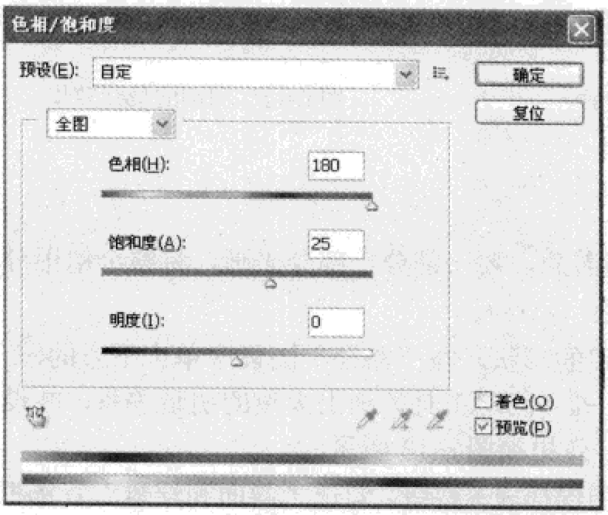


图 6-16　“色相/饱和度”对话框中的参数设置

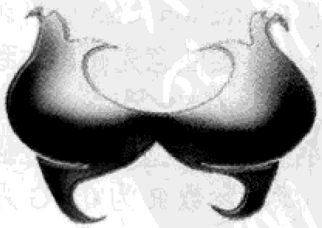


图 6-17　最终效果

其他各部分的甲也可以采用这种方法绘制而成。

6.3　典型案例：为铅笔草图添加颜色和背景

（1）勾描草图

图 6-18 是一幅铅笔草图。还记得前面学习过的铅笔草图的处理方法吗？下面就要将它处理成容易上色的线稿。

Step 01 执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的“亮度/对比度”对话框中设置“对比度”为 66，如图 6-19 所示。单击“确定”按钮，使线条更明显，处理后的效果如图 6-20 所示。

图 6-18　人物的铅笔草图

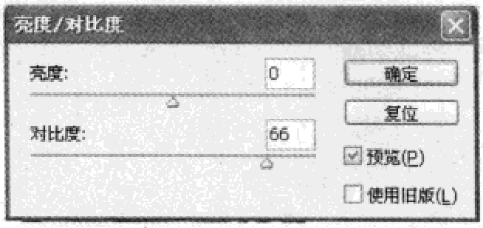


图 6-19　调整“亮度/对比度”对话框中的参数

Step 02 使用（钢笔工具）勾画后，单击“路径”面板下方的（用画笔描边路径）按钮，将路径描边，效果如图 6-21 所示。

图 6-20　处理后的效果

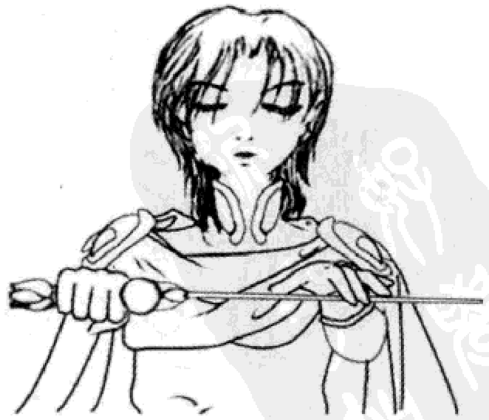


图 6-21　使用路径画出的线条效果

至此，一张零乱的草图变成了整洁的线稿。下面开始上色，这是画彩稿最重要的部分。

（2）上色

Step01 通过“通道”面板将黄金甲选区载入“图层”面板，设置拾色器中的颜色参数 R 为 253、G 为 209、B 为 40，使用（油漆桶工具）将黄金甲填充为金色，如图 6-22 所示。

Step02 单击“图层”面板中的（图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中分别勾选“斜面和浮雕”复选框、“等高线”复选框，在“等高线”选项区的“图素”选项栏中单击“等高线”拾色器，选择“锥形-反转”选项并设置“范围”为 100%，如图 6-23 所示。单击“确定”按钮，为黄金甲添加立体感后的效果如图 6-24 所示。

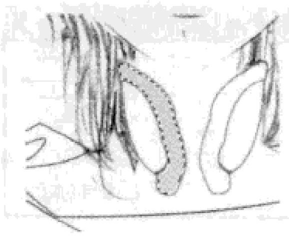


图 6-22　填充金色后的效果

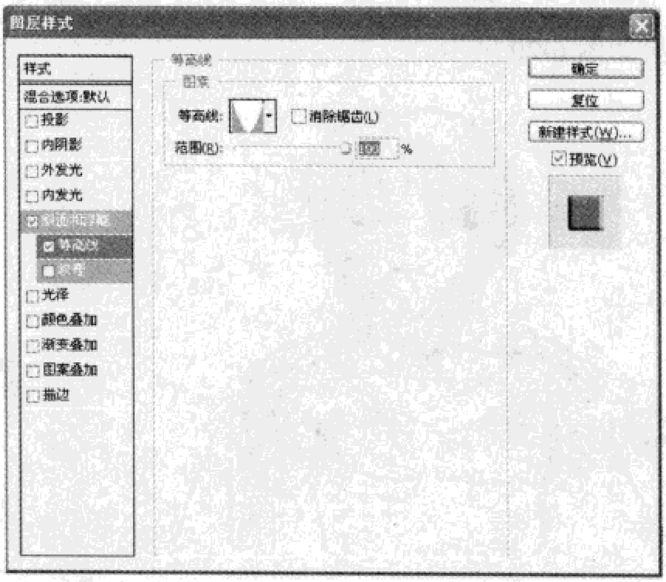


图 6-23　“等高线”选项区中的参数设置

Step03 使用工具箱中的（减淡工具）和（加深工具）来加强效果，在“减淡工具”和“加深工具”参数栏中单击下三角按钮，在弹出的下拉菜单中设置画笔“主直径”为 16 像素、“硬度”为 37，如图 6-25 所示，完成效果如图 6-26 所示。

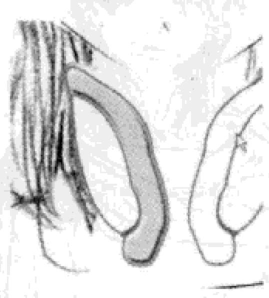


图 6-24　添加立体感后的效果

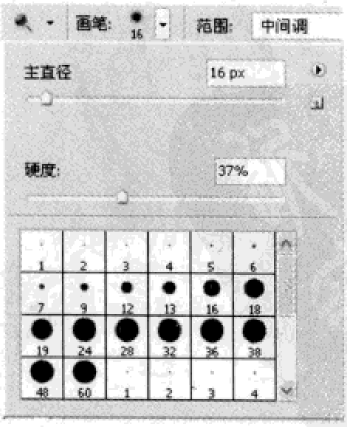


图 6-25　“减淡工具”和“加深工具”的参数设置

Step04 重复上述的步骤，将黄金甲其他部分画完，效果如图 6-27 所示。

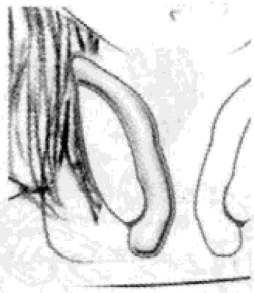


图 6-26　画完黄金甲局部后的效果

图 6-27　画完黄金甲的效果

Step 05 调出剑头选区，单击“图层”面板中的 fx.（图层样式）按钮，在“图层样式”对话框中勾选“斜面和浮雕”复选框、“等高线”复选框，在“结构”选项栏中设置“深度”为256%、“大小”为 250%、“软化”为 0 像素。在“阴影”选项栏中设置“角度”为 60 度、“高度”为 16 度，单击“光泽等高线”拾色器中的“锥形”选项，其他参数为系统默认设置，如图 6-28 所示，单击“确定”按钮，添加立体感后的效果如图 6-29 所示。

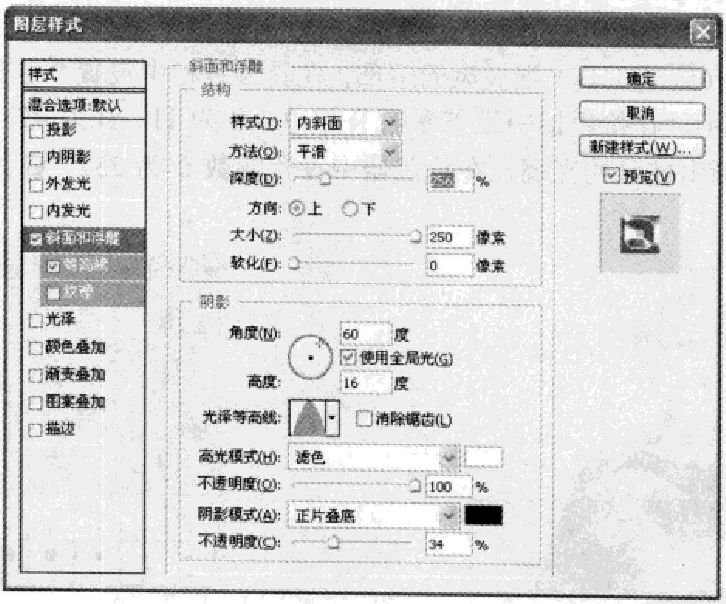


图 6-28　图层样式的参数设置

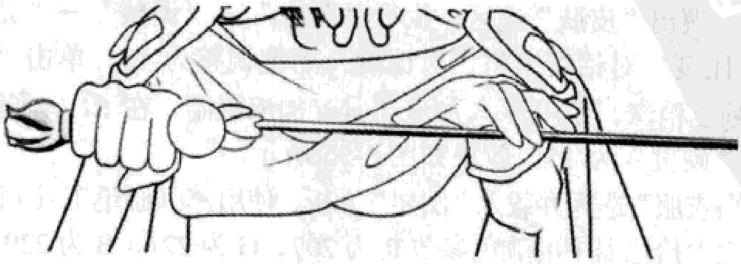


图 6-29　剑柄头的完成效果

Step06 调出“剑柄”选区，参照画剑柄头的方法为剑柄增加立体感，完成效果如图 6-30 所示。

Step07 观察整体的效果。仔细观察亮光是否一致，如图 6-31 所示。

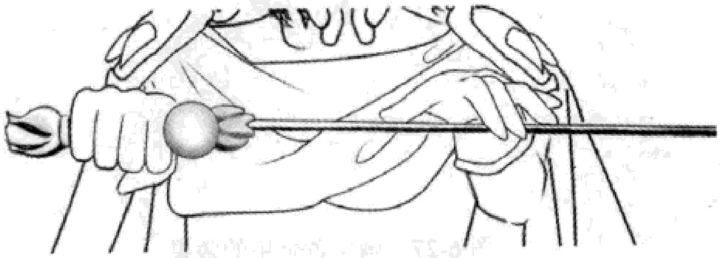


图 6-30 剑柄完成效果

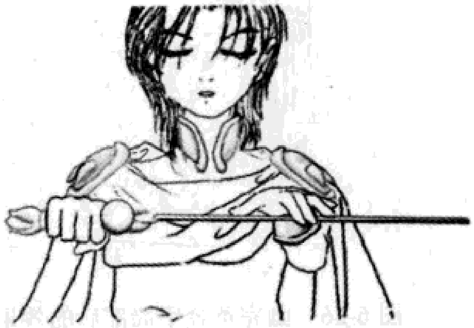


图 6-31 调整后的整体效果

『注意』线稿的颜色不要太黑，太黑了会有突兀、不和谐的感觉。它的颜色可以是它周围颜色的最深色，也可以单独选出后用“色相”来调整。

Step08 调出“披风”选区，设置拾色器中的颜色参数 R 为 141、G 为 1、B 为 11，使用（油漆桶工具）对“披风”进行填充，如图 6-32 所示。

Step09 使用（画笔工具）画披风的暗部，在其参数栏中设置“主直径”为 21、“硬度”为 15，如图 6-33 所示，在拾色器中设置参数 R 为 0、G 为 11、B 为 47，即为深蓝色。再使用（画笔工具）画出披风的亮调，在拾色器中设置参数 R 为 251、G 为 3、B 为 67，即红色，如图 6-34 所示。

图 6-32 将“披风”选区填充的效果

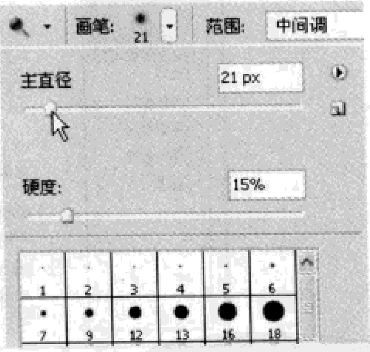


图 6-33 “画笔工具”参数栏中的设置

Step10 画皮肤。调出“皮肤”选区，执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的“亮度/对比度”对话框中将“对比度”的值调整为-15，单击“确定”按钮，这时线稿的颜色比皮肤颜色稍深。使用（加深工具）加深眼睛，在（画笔工具）参数栏中设置“主直径”为 9、“硬度”为 15，效果如图 6-35 所示。

Step11 调出“白衣服”选区并载入“图层”面板，使用（画笔工具）画里面的白衣服（只要画出阴影即可），设置拾色器中的颜色参数 R 为 207、G 为 221、B 为 220，如图 6-36 所示。

Step12 调出“头发”选区并载入“图层”面板，先填充为金黄色，设置拾色器中的颜色

参数 R 为 251、G 为 221、B 为 2，再使用（橡皮擦工具）、（加深工具）加工其亮部和暗部（请参照以前的金头发的画法），如图 6-37 所示。

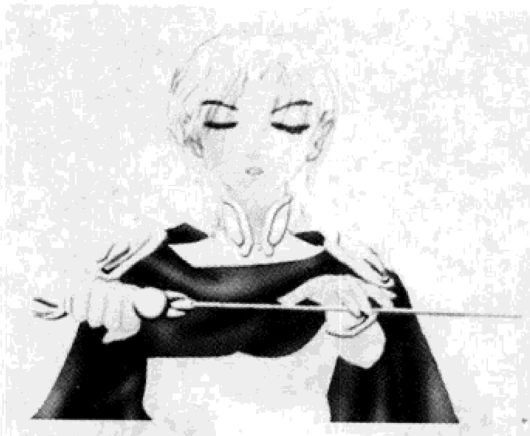


图 6-34　披风暗部和亮部的效果

图 6-35　使用“加深工具”加深后的效果

图 6-36　“画笔”的参数设置和添加阴影后的白衣服效果

图 6-37　头发调整后的效果

（3）添加背景

Step01 新建一个图层，在图层中添加“秋风”背景，如图 6-38 所示。

Step02 执行“滤镜”→“渲染”→“镜头光晕”命令，弹出“镜头光晕”对话框。设置“亮度”为 130，在“镜头类型”选项栏中点选“105 毫米聚焦”单选钮，并在光晕中心区将光标移动到画面右上方，如图 6-39 所示。单击“确定”按钮，效果如图 6-40 所示。

Step03 使用（画笔工具）画剑上的眩光，先在其参数栏中设置“主直径”为 100、“硬度”为 0，设置拾色器中的颜色参数 R 为 255、G 为 255、B 为 255。

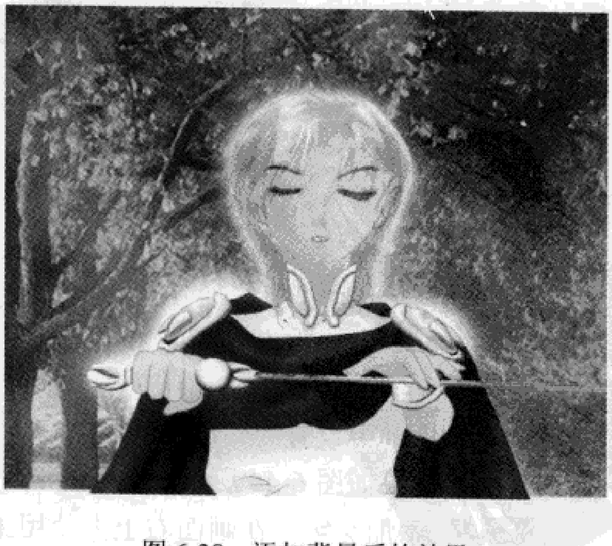


图 6-38　添加背景后的效果

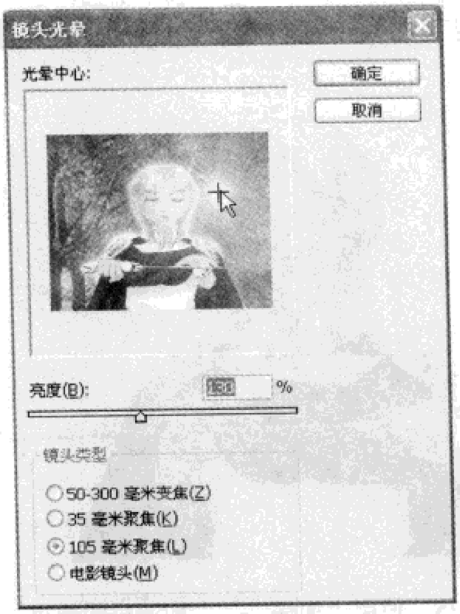


图 6-39　调整“镜头光晕”对话框中的参数

图 6-40　“镜头光晕”滤镜的效果

Step 04 再使用 (涂抹工具) 添加剑上眩光的效果，在其参数栏中设置“主直径”为 10 像素、“硬度”为 0，效果如图 6-41 所示。

图 6-41　设置“画笔”参数和添加眩光后的效果

Step 05 为“秋风”背景的树林添加散射的光。新建一个图层，使用 (画笔工具) 画出两束光，在其参数栏中设置画笔“主直径”为 80 像素、“硬度”为 0，如图 6-42 所示。

Step 06 在“散光”图层中执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，在弹出的“动感模糊”对话框中设置“角度”为-47 度、“距离”为 516 像素，如图 6-43 所示，单击“确定”按钮，效果如图 6-44 所示。

Step 07 添加文字。在画面右上方使用工具箱中的 (直排文字工具) 输入“神之愆”，在“文字”参数栏中设置字体为“华文琥珀”、“T”为 50 点，如图 6-45 所示。

图 6-42　画出的两束光

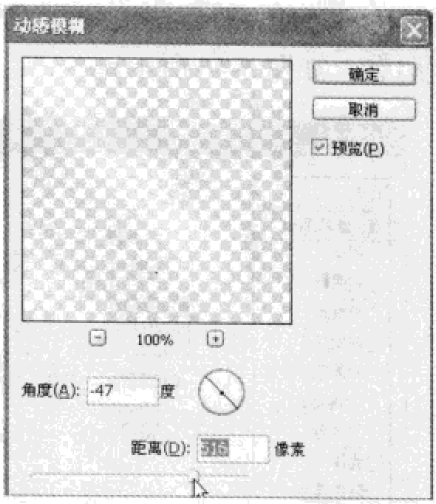


图 6-43　设置“动感模糊”对话框中的参数

图 6-44　添加散光后的效果

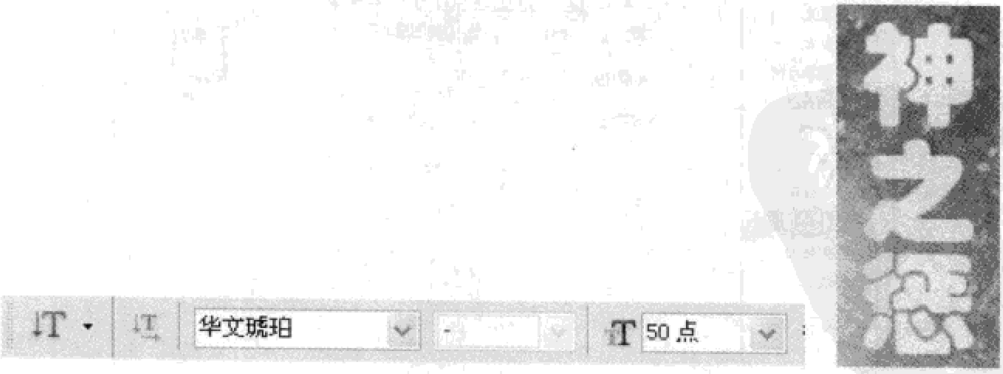


图 6-45　“文字”参数栏中的参数设置和输入文字的效果

Step08 在“文字”图层面板中单击 fx.（添加图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框中勾选左边的“描边”复选框，在右边的“结构”选项栏中设置“大小”为 6 像素，

再单击颜色右边的“设置描边颜色”方框，在弹出的拾色器中设置颜色参数 R 为 166、G 为 2、B 为 190，如图 6-46 所示。

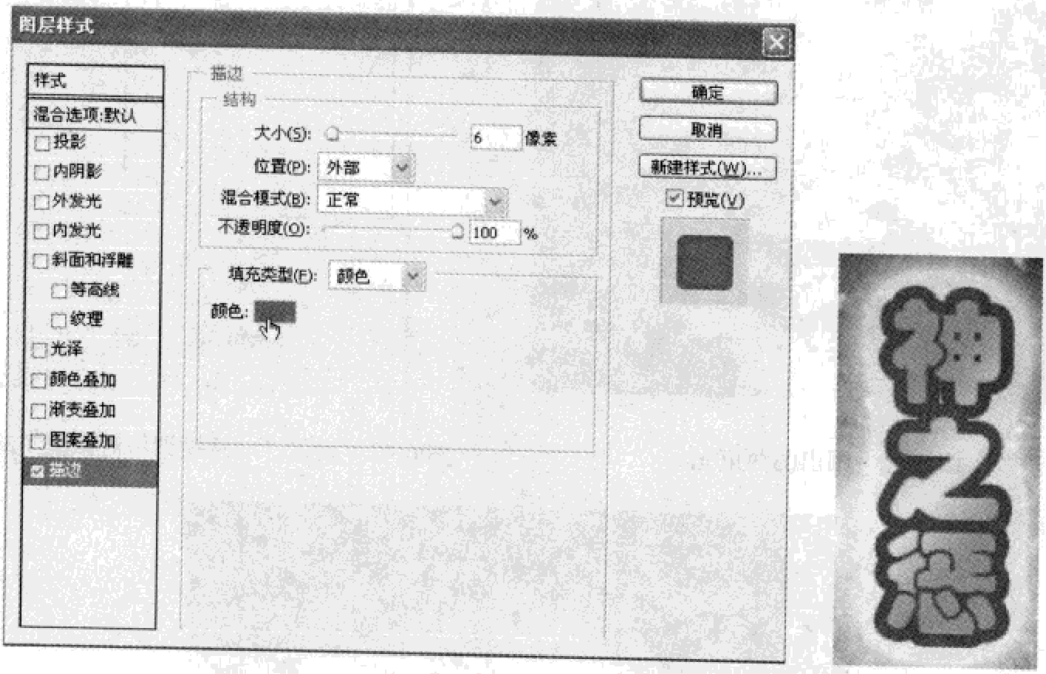


图 6-46 “描边”选项区中的参数设置和文字效果

Step 09 勾选“图层样式”对话框中左边的“渐变叠加”复选框，设置“角度”为 142 度、“缩放”为 106%，再单击右边的渐变长框，如图 6-47 所示。在弹出的“渐变编辑器”对话框中选择“橙、黄、橙渐变”选项，单击“确定”按钮，如图 6-48 所示，完成的文字效果如图 6-49 所示。

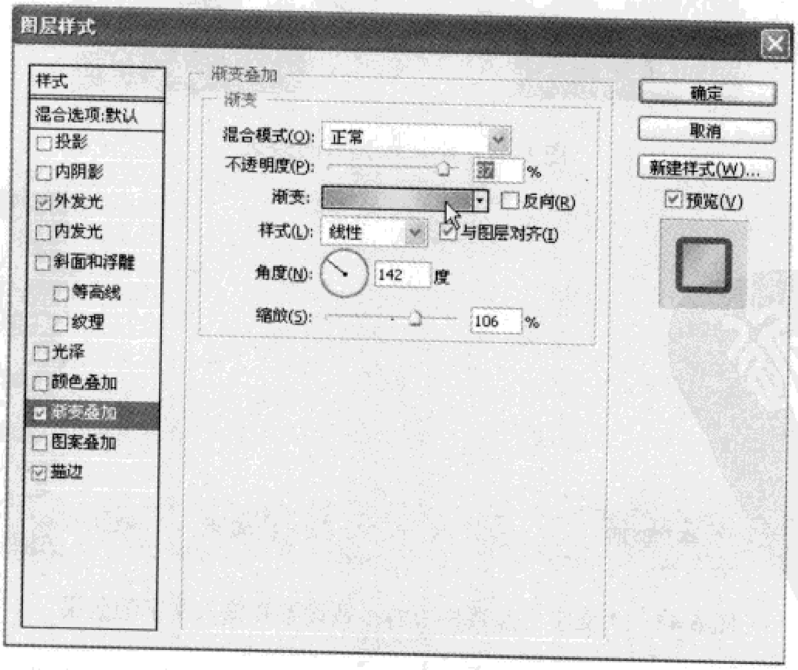


图 6-47 “渐变叠加”选项区中的参数设置

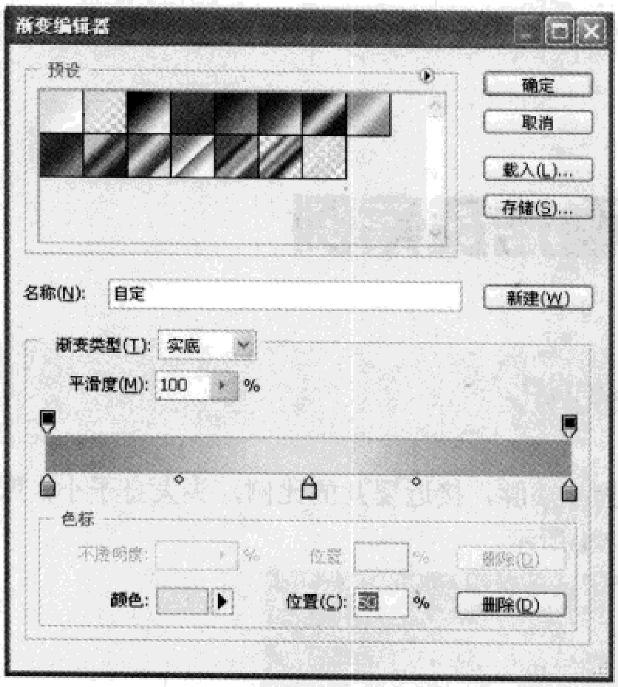


图 6-48　“渐变编辑器”对话框

图 6-49　完成的文字效果

观察整体效果，树木的背景似乎与人不太和谐，再画一个背景试一试。

另外一个背景如图 6-50 所示，是画上天空后再使用上面的方法添加各种光，两者谁更好大家看看吧。后者虽然简单，但是却更和谐一些。天空的画法在前面已经介绍过，这里不再重复介绍。

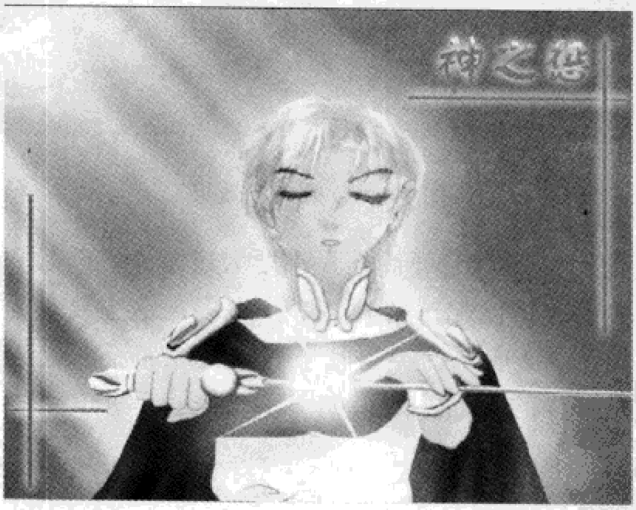


图 6-50　添加其他背景后的效果

第 7 章

Q 版人物的画法及案例

7.1 Q 版人物的设计及理论知识

Q 版人物又称为可爱版人物，其特征为人物都矮胖，接近婴儿的比例，头大身子小，眼睛很大，其他五官都不明显或简单带过，如图 7-1 所示。

图 7-1　Q 版人物效果

在画 Q 版人物的衣服时注意尽量要简洁，不要太过复杂。Q 版人物在做某些表情时，五官会有剧烈的变化！他们的表情比起正常人要夸张很多，这主要是为了强化搞笑效果。

- 爆笑效果——如图 7-2 所示，笑得肚子痛，脸红加流泪也是笑得开怀的表现。
- 大哭——像瀑布一样的眼泪，效果如图 7-3 所示。

图 7-2　爆笑的 Q 版人物效果

图 7-3　大哭的 Q 版人物效果

- 生气——气得浑身发抖、青筋直跳，效果如图 7-4 所示。
- 害怕——害怕得寒毛直竖，效果如图 7-5 所示。

图 7-4　生气的 Q 版人物效果

图 7-5　害怕的 Q 版人物效果

因为 Q 版人物是夸张、逗趣、无厘头的，所以在使用上是很自由的。往往很正常的角色，将其画成 Q 版更能达到爆笑的效果，这在画连环漫画时使用得最多。如果使用得恰当，在剧情上更能显示出流畅的转折和张力，但是也不要乱使用。

7.2　为 Q 版人物制作振奋效果

使用 Photoshop CS5 软件画 Q 版人物时上色不应太复杂，以几大块颜色来表现即可。

如图 7-6 所示，颜色都采用紫色系，显得很和谐漂亮。有时为了达到某种特殊的效果，会通过很鲜艳亮眼的颜色来表现，如图 7-7 所示。

图 7-6　上色后的 Q 版人物效果

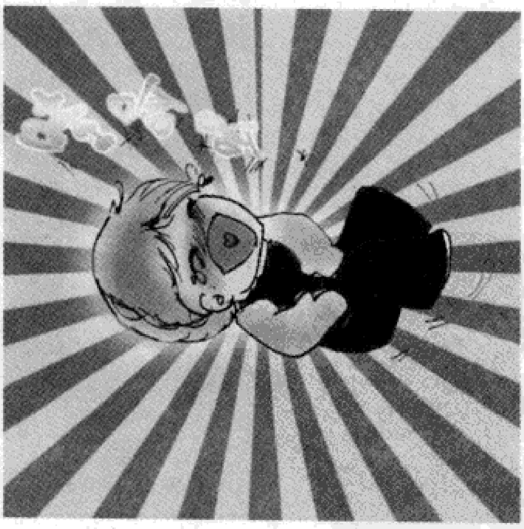


图 7-7　添加气氛后的效果

在漫画中常常使用到图 7-7 中振奋效果的背景，下面来介绍制作这种效果的步骤。

Step01 执行“滤镜”→“素描”→“半调图案”命令，在弹出的“半调图案”对话框中设置“大小”为12、“对比度”为50、“图案类型”为直线，单击“确定”按钮，如图7-8所示。

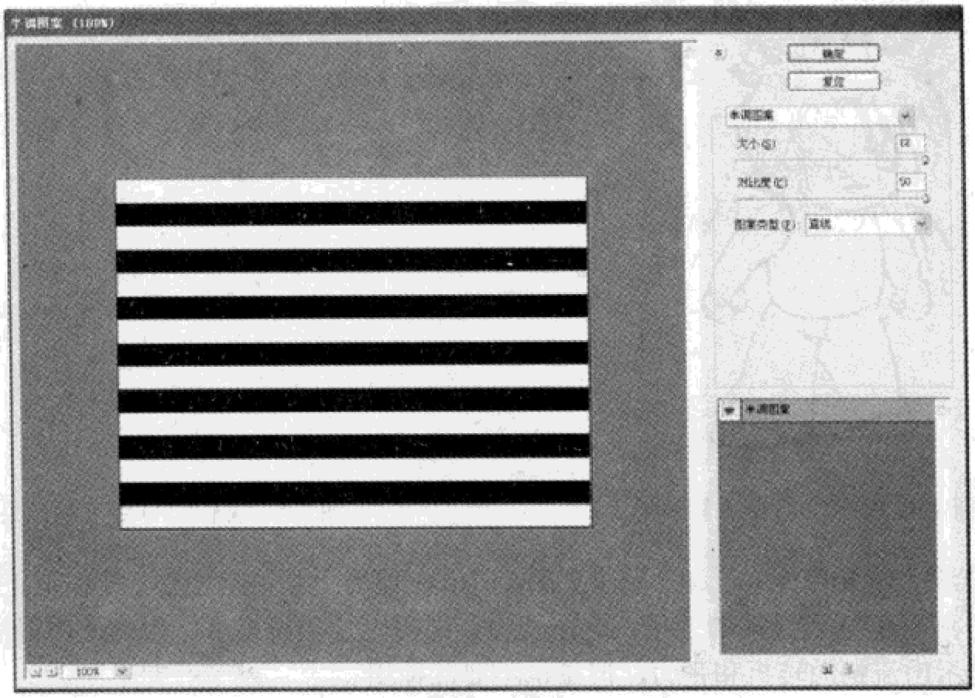


图7-8 “半调图案”对话框中的参数设置

Step02 执行“图像”→“图像旋转”→“90度（顺时针）”命令，旋转画布90度（不旋转就无法达到想要的效果）。

Step03 执行“滤镜”→“扭曲”→“极坐标”命令，弹出“极坐标”对话框。点选“平面坐标到极坐标”单选钮，如图7-9所示。

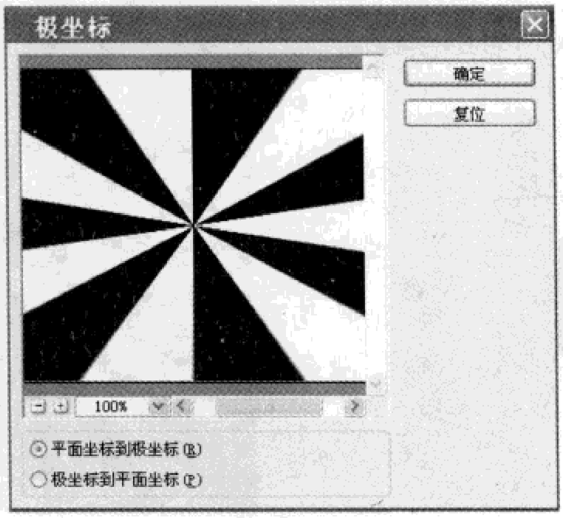


图7-9 点选“平面坐标到极坐标”单选钮

『注意』：如果Step02中不将画布旋转90度，就会得到如图7-10所示的效果。

至此，完成了简单振奋效果的制作，如图 7-11 所示。

图 7-10　不旋转画布所显示的效果

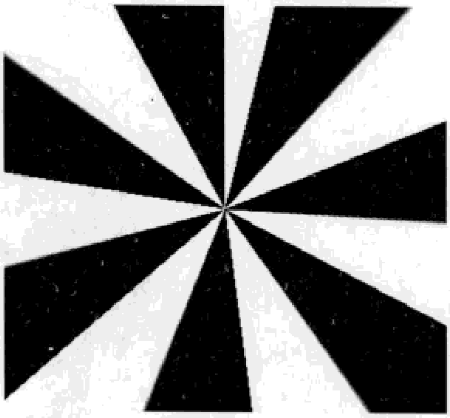


图 7-11　振奋场景的效果

7.3　典型案例：为线稿图填充色彩

Step 01　打开线稿图，效果如图 7-12 所示。

Step 02　为头发上色。在“通道”面板中建立“头发”选区并载入到“图层”面板中，使用以前介绍的蒙版方法，设置拾色器中的颜色参数 R 为 252、G 为 243、B 为 4。再使用（油漆桶工具）为头发填充颜色，如图 7-13 所示。

图 7-12　线稿效果

图 7-13　填充颜色后的头发效果

Step 03　使用（画笔工具）画头发的阴影，设置拾色器中“头发阴影”颜色参数 R 为 248、G 为 153、B 为 1（注意应画在单独新建的图层上）。单击“图层”面板中的（创建新图层）按钮，修改好之后执行“图层”→“向下合并”命令，将两个图层合并，如图 7-14 所示。

Step 04　画脸。在“通道”面板建立“脸”的选区并载入到“图层”面板中，使用（油漆桶工具）填充皮肤色，并设置拾色器中的颜色参数 R 为 248、G 为 222、B 为 191，如图 7-15 所示。

图 7-14　设置“画笔”参数和为头发添加阴影后的效果

Step 05 使用 （画笔工具）画脸的阴影，设置拾色器中的颜色为“淡红色”，其参数 R 为 245、G 为 152、B 为 137，如图 7-16 所示。

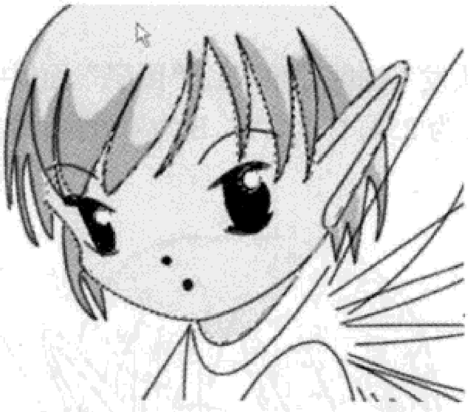


图 7-15　为脸部填充颜色后的效果

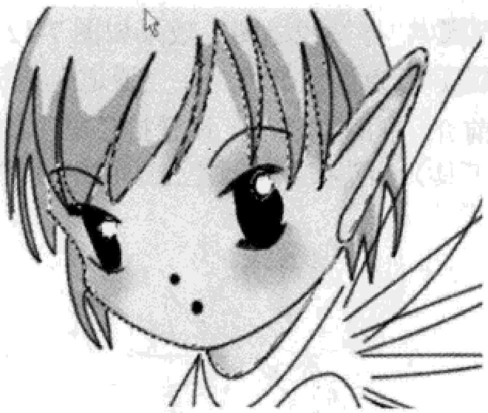


图 7-16　为脸部添加阴影后的效果

Step 06 使用 （画笔工具）在脸上画出亮点，设置拾色器中脸的高光颜色参数 R 为 246、G 为 242、B 为 242，如图 7-17 所示。

图 7-17　设置“画笔”参数和为脸部添加亮光后的效果

Step07 使用 （画笔工具）为衣服的边添加颜色，在其参数栏中设置画笔的“主直径”为 10、“硬度”为 100，拾色器中的衣服边缘颜色参数 R 为 250、G 为 248、B 为 1，如图 7-18 所示。

Step08 使用 （画笔工具）为衣服的边添加阴影，在其参数栏中设置画笔的“主直径”为 48、“硬度”为 0，拾色器中衣服边缘阴影部分的颜色参数 R 为 248、G 为 177、B 为 0，如图 7-19 所示。

图 7-18 画好边后的效果

图 7-19 为衣服边缘添加阴影后的效果

Step09 画白衣服。使用 （画笔工具）画出阴影，在其参数栏中设置画笔的“主直径”为 48 像素、“硬度”为 0，设置拾色器中的衣服阴影颜色参数 R 为 205、G 为 202、B 为 255，如图 7-20 所示。

Step10 使用 （画笔工具）画眼睛，在其参数栏中设置画笔的“主直径”为 10、“硬度”为 100。先画黑色瞳孔，设置拾色器中的眼睛颜色参数 R 为 15、G 为 2，再使用 （画笔工具）画眼睛中的蓝色反光，设置拾色器中的眼睛颜色参数 R 为 0、G 为 0、B 为 0，最后使用 （画笔工具）画瞳孔上的高光，拾色器中的眼睛颜色参数 R 为 255、G 为 255、B 为 255，如图 7-21 所示。

图 7-20 为白色部分添加阴影后的效果

图 7-21 为眼睛着色后的效果

Step11 画翅膀。使用 （画笔工具）画出翅膀中的阴影部分，在其参数栏中设置画笔

的“主直径”为28、“硬度”为0，拾色器中的翅膀阴影颜色参数R为205、G为202、B为255，如图7-22所示。

Step12 画光环。使用（椭圆选框工具），在小天使头上画一个椭圆，然后执行“选择”→“修改”→“羽化”命令，在弹出的“羽化选区”对话框中将“羽化半径”设为5像素，单击“确定”按钮。

Step13 在“路径”面板中单击（从选区生成工作路径）按钮，再单击工具箱中的（画笔工具），在“画笔工具”参数栏中单击（经过设置可以启用喷枪功能）按钮。单击“路径”面板中的（用画笔描边路径）按钮，并设置拾色器中光环颜色参数R为245、G为245、B为168，如图7-23所示。

图7-22 添加翅膀后的效果

图7-23 添加光环后的效果

至此，可爱的Q版小天使基本上完成了，整体效果如图7-24所示。大家不妨试着画个Q版的小恶魔，效果如图7-25所示。

图7-24 最终完整版效果

图7-25 Q版小恶魔效果

第 8 章

GIF 格式动画的制作及案例

8.1 GIF 格式动画的理论知识

GIF 格式动画是很常见的一种简单动画，它只用少量的几帧来表现。由于 GIF 格式动画十分漂亮，而且完成后的文件很小，因此它被广泛应用于网站、论坛以及其他网络产品上。

一个 GIF 格式图像上的两帧，分别如图 8-1、图 8-2 所示，播放时连续的显示就成了左右摇头的动画。

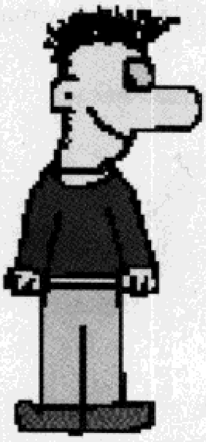


图 8-1 动画第一帧

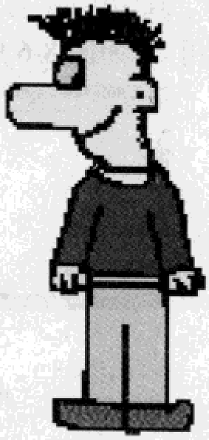


图 8-2 动画第二帧

上面的例子是很简单的动画，只有两帧，更复杂的动画也只是帧数多些，其原理是相同的。

8.2 “动画”面板和“图层”面板

在 Photoshop CS5 软件中，“动画”功能主要是通过“图层”的显示变化来实现的。将每个元素分别放在不同的图层上，使用“图层”面板中的命令和选项来改变动画中每一帧的外观和位置，然后为每一帧分配一个延迟时间，从而产生动画效果。

制作 GIF 格式动画主要用到的“动画”面板和“图层”面板，分别如图 8-3、图 8-4 所示。“动画”面板是最常用的一个面板，而“图层”面板是使用频率极高的一个面板。

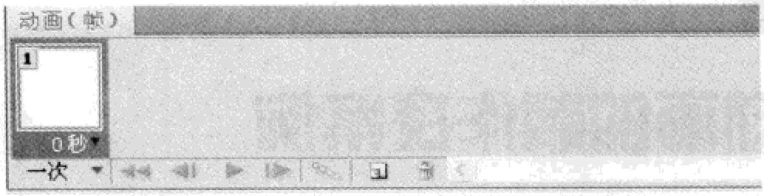


图 8-3 “动画”面板

图 8-4 “图层”面板

8.3 典型案例：使用 GIF 格式制作网站 LOGO 和动画

1. 使用 GIF 格式制作网站 LOGO

Step01 创建新文件并新建一个图层，绘制 LOGO 背景，如图 8-5 所示。

Step02 单击工具箱中的 T（文字工具）按钮，输入网站的域名 www.manhua.com（该域名只做教材讲解用），如图 8-6 所示。

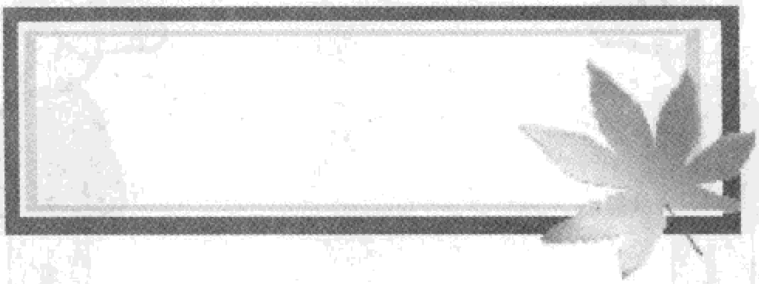


图 8-5 虚拟的网站 LOGO 背景效果

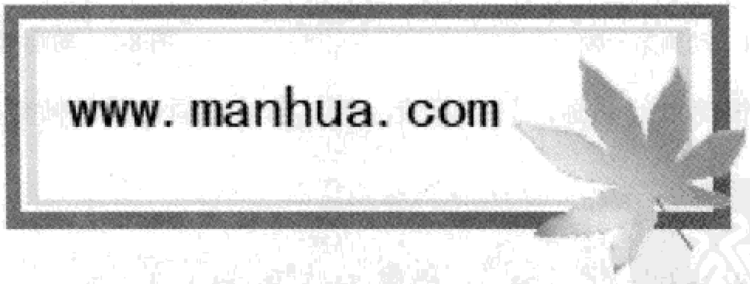


图 8-6 添加网址后的网站 LOGO 效果

Step03 单击工具箱中的 T（文字工具），在没有文字的背景层上输入汉语名称“漫画网”，如图 8-7 所示。

Step04 执行“窗口”→“动画”命令，打开“动画”面板，在下方单击两次 （复制所选帧）按钮复制当前帧，一共三帧，如图 8-8 所示。

Step05 调整每一帧所显示的图层。单击“动画”面板中的第 1 帧，在“图层”面板中调整第一帧所显示的图层，如图 8-9 所示；单击“动画”面板中的第 2 帧，在“图层”面板中

调整第 2 帧所显示的图层，如图 8-10 所示；单击“动画”面板中的第 3 帧，在“图层”面板中调整第 3 帧所显示的图层，如图 8-11 所示。

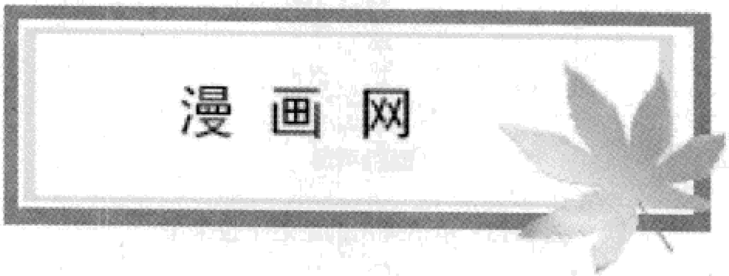


图 8-7　添加文字后的网站 LOGO 效果

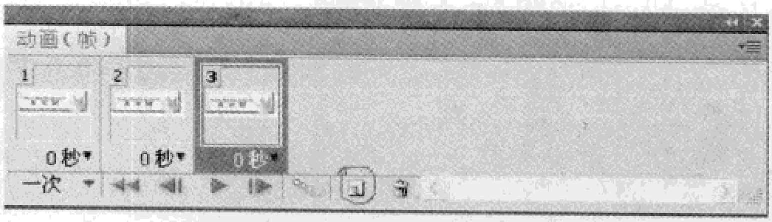


图 8-8　复制当前帧

图 8-9　“图层”面板中的第 1 帧

图 8-10　“图层”面板中的第 2 帧

Step 06 设置每一帧的延迟。在“动画”面板的每一帧下方都会有时间，单击时间右边的小三角按钮，如图 8-12 所示，在弹出的延迟下拉菜单中选择 0.5 秒，如图 8-13 所示。

图 8-11　“图层”面板中的第 3 帧

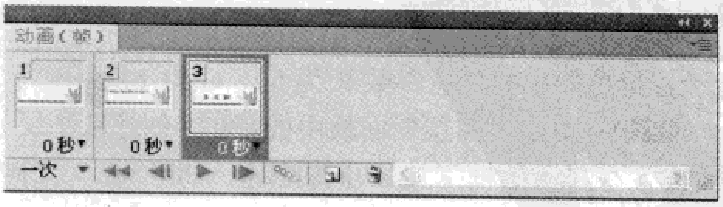


图 8-12　在“动画”面板中设置帧的延迟

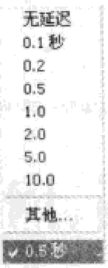


图 8-13　单击弹出的延迟下拉菜单

Step07 至此，一个简单的 LOGO 动画就做好了。执行“文件”→“存储为 Web 和设备所用格式”命令，在弹出的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中设置参数，单击“存储”按钮，如图 8-14 所示。

图 8-14　“存储为 Web 和设备所用格式”对话框

2. 使用 GIF 格式做简单动画

（1）制作水滴

Step01 打开叶子背景效果图，使用工具箱中的 （吸管工具）吸取叶子的深色部分或者设置拾色器中的颜色参数 R 为 59、G 为 143、B 为 23。

Step02 单击“图层”面板中的 （创建新图层）按钮，新建一个图层。再单击工具箱中的 （椭圆选框工具），同时按住<Shift>键，绘制一个正圆形，并使用 （油漆桶工具）进行填充。

Step03 执行“滤镜”→“扭曲”→“海洋波纹”命令，弹出“海洋波纹”对话框。设置

“波纹大小”为 9、“波纹幅度”为 4，单击“确定”按钮，如图 8-15 所示。

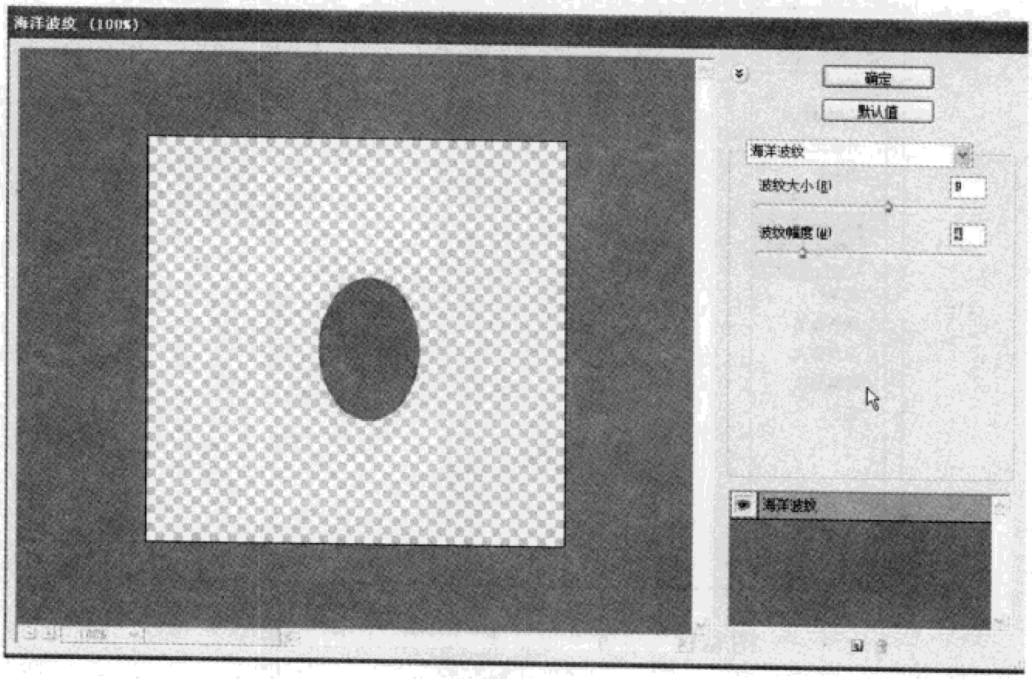


图 8-15　“海洋波纹”对话框

Step 04 单击“图层”面板中的 fx（添加图层样式）按钮，在弹出的“图层样式”对话框的“混合选项”选项区中设置“不透明度”为 100%、“填充不透明度”为 0%，并分别勾选“将内部效果混合成组”复选框和“透明形状图层”复选框，如图 8-16 所示。

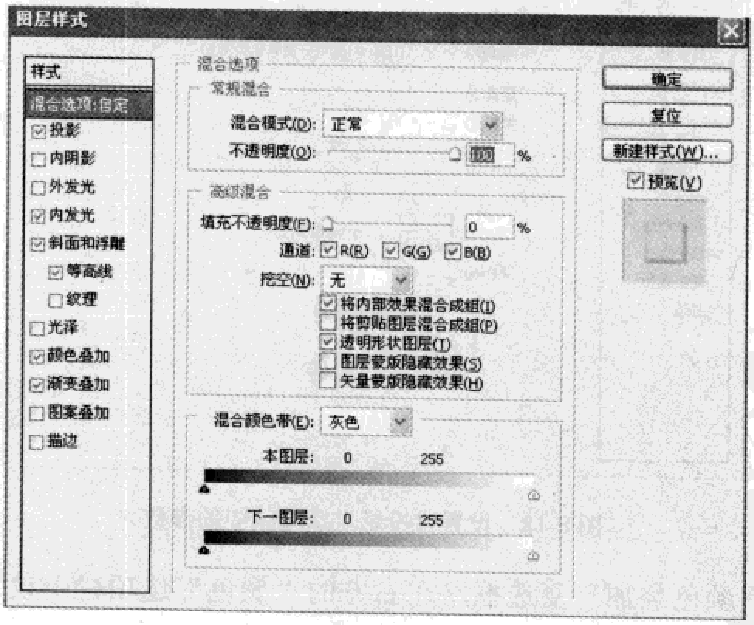


图 8-16　设置“混合选项”选项区中的参数

Step 05 在“图层样式”对话框中勾选“斜面和浮雕”复选框和“等高线”复选框，并在“等高线”选项区的“图素”选项栏中设置“范围”为 27%，如图 8-17 所示。

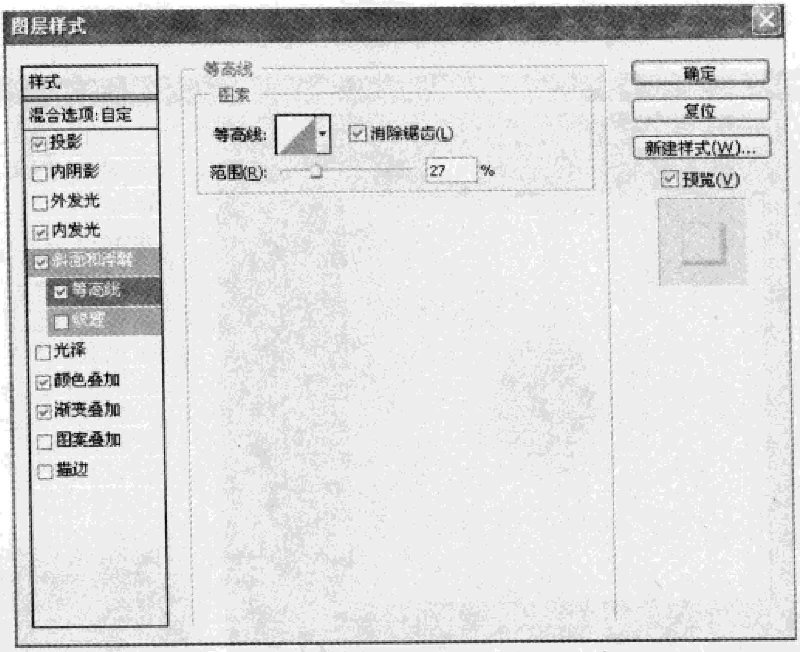


图 8-17　设置“等高线”选项区中的参数

Step 06 再勾选“图层样式”对话框中的“投影”复选框，设置“角度”为 120 度、“不透明度”为 30%、“距离”为 3 像素、“扩展”为 0%、“大小”为 3 像素，如图 8-18 所示。

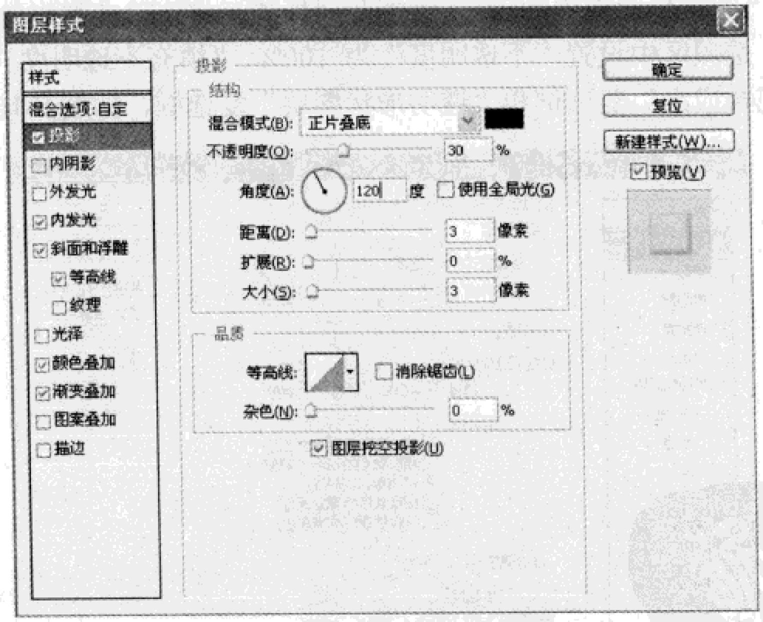


图 8-18　设置“投影”选项区中的参数

Step 07 勾选“颜色叠加”复选框，在右方的“颜色”选项栏中设置“不透明度”为 100%，如图 8-19 所示。

Step 08 勾选“内发光”复选框，在右方的内发光“结构”选项栏中设置“不透明度”为 100%、“杂色”为 0%。在“图素”选项栏中设置“阻塞”为 10%、“大小”为 16 像素，如图 8-20 所示。

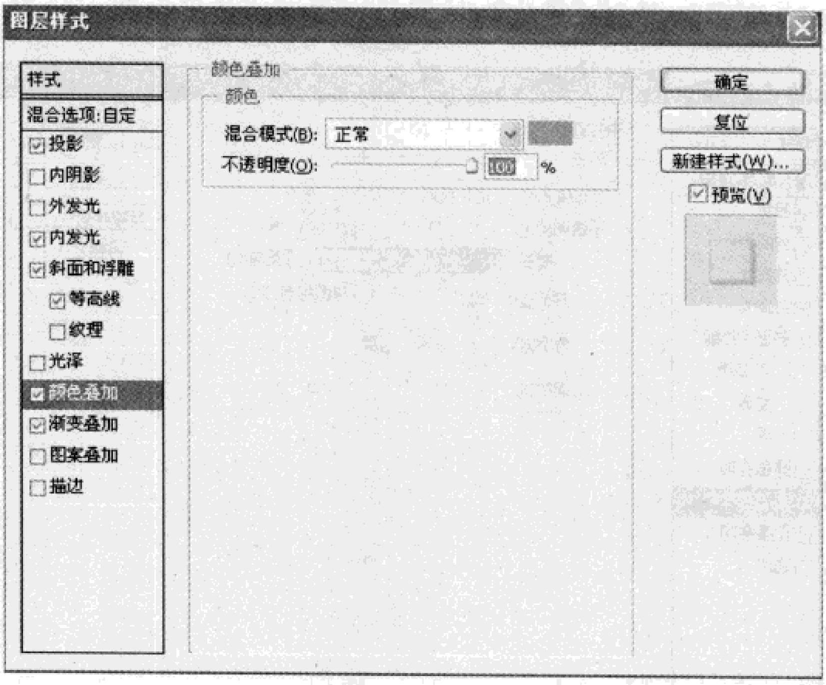


图 8-19　设置“颜色叠加”选项区中的参数

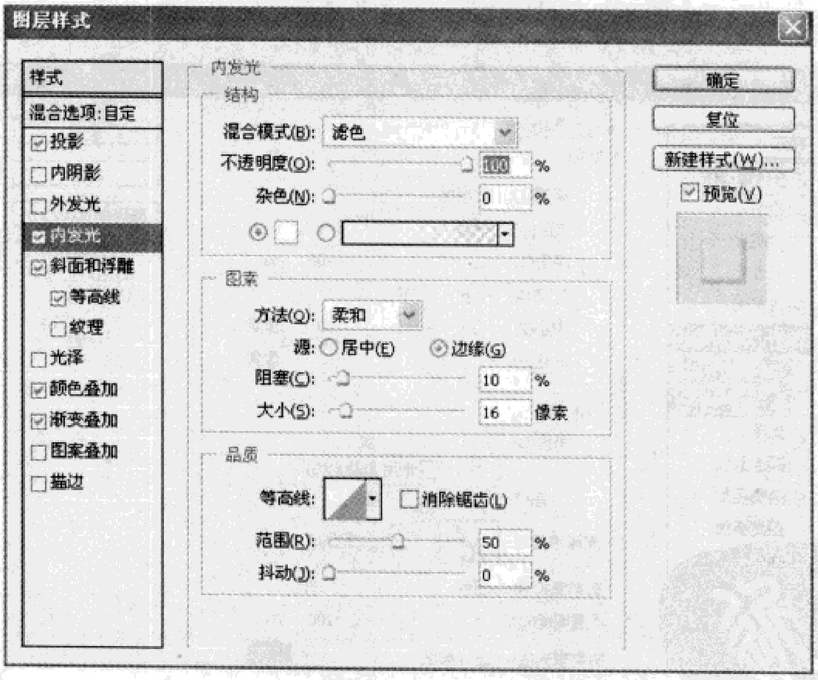


图 8-20　设置“内发光”选项区中的参数

Step 09 勾选“渐变叠加”复选框，在右方的“渐变”选项栏中设置“不透明度”为 100%、“角度”为-90 度、“缩放”为 150%，如图 8-21 所示。

Step 10 勾选“斜面和浮雕”复选框，在右方的“结构”选项栏中设置“深度”为 100%、“大小”为 10 像素、“软化”为 5 像素、“方向”为上。在“阴影”选项栏中设置“角度”为 120 度、“高度”为 70 度、“高光模式”为滤色、“阴影模式”为正片叠底、“不透明度”

为 26%，如图 8-22 所示。单击“确定”按钮，完成后的效果如图 8-23 所示。

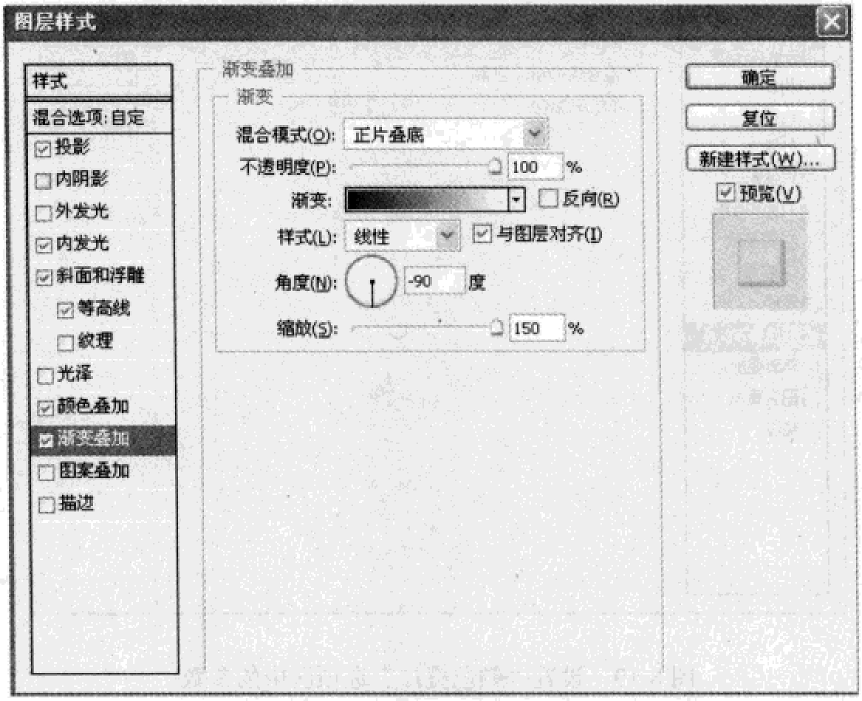


图 8-21　设置“渐变叠加”选项区中的参数

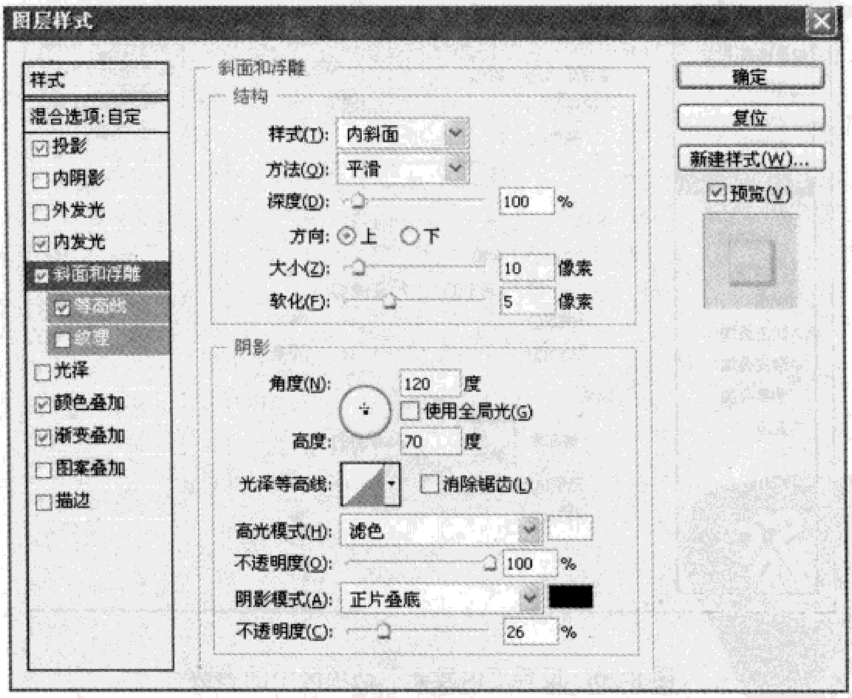


图 8-22　设置“斜面和浮雕”选项区中的参数

Step 11 执行“编辑”→“变换”→“变形”命令，使用鼠标指针调整节点，如图 8-24 所示。单击工具箱中的任何工具，在弹出的“Adobe Photoshop CS5”对话框中单击“应用”按钮，如图 8-25 所示。

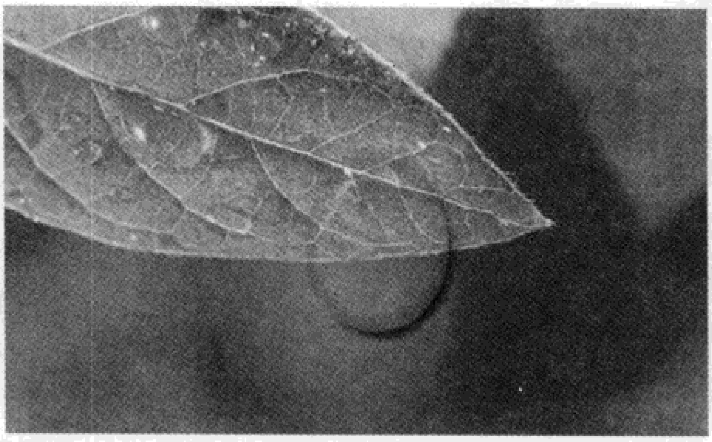


图 8-23　添加图层样式后的效果

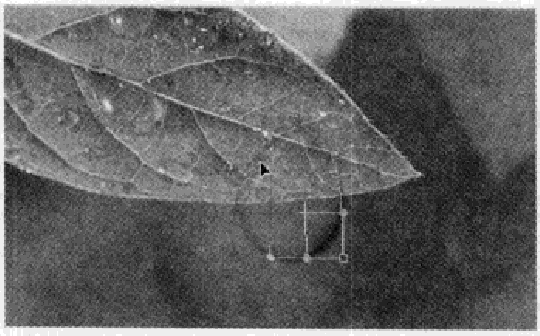


图 8-24　调整节点变形后的效果

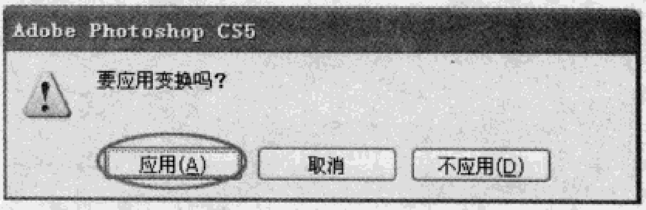


图 8-25　“Adobe Photoshop CS5”对话框

（2）制作水珠滴落的动画

Step01 在“水珠”图层上执行“编辑”→“自由变换”命令，再使用鼠标指针调整“水珠”的大小，按<Enter>键，如图 8-26 所示。使用（移动工具）将前面做好的“水珠”放置到页面右上角，如图 8-27 所示。

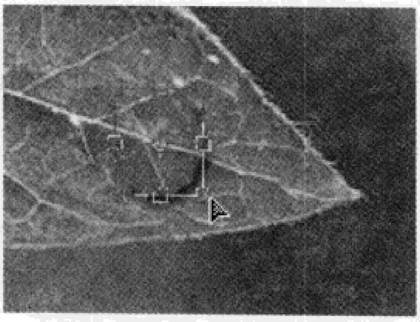


图 8-26　调整水珠的大小

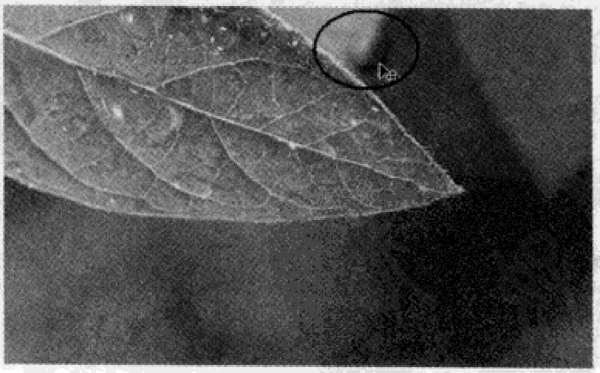


图 8-27　水珠滴落时的效果

Step02 使用（移动工具）将“水珠”放置到叶片上，执行“编辑”→“自由变换”命令调整其形状，水珠落到叶片上的效果如图 8-28 所示。

Step03 在“图层”面板中将“水珠”图层拖动到图层下方的（创建新图层）按钮上，复制水珠图层。使用（移动工具）将被复制的“水珠”放置到叶片下方的位置，水珠滑落

时的效果如图 8-29 所示。

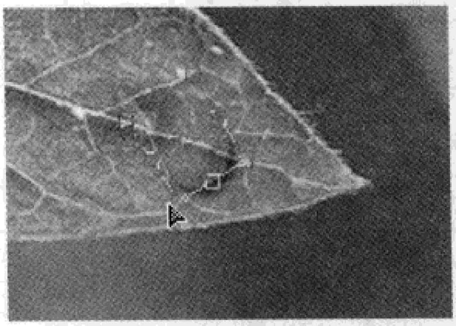


图 8-28 水珠落到叶片上的效果

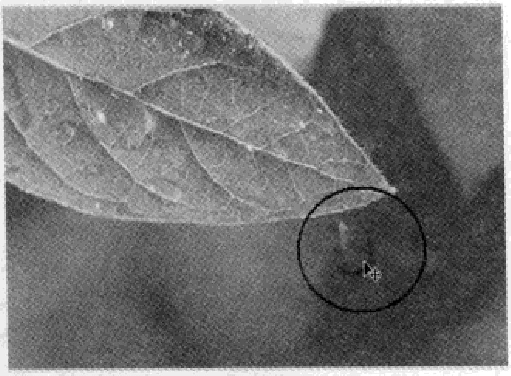


图 8-29 水珠滑落时的效果

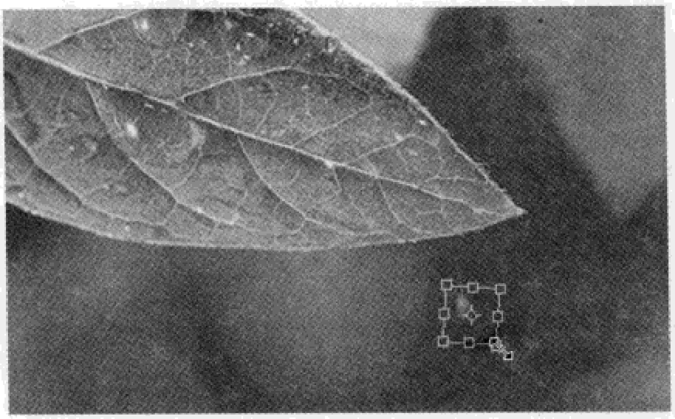


图 8-30 水珠在空中的效果

Step04 使用（移动工具）将“水珠”放置到离开叶片在空中的位置，执行“编辑”→“自由变换”命令调整其形状，水珠在空中的效果如图 8-30 所示。

Step05 使用（移动工具）将“水珠”放置到画面下方的位置，执行“编辑”→“自由变换”命令调整其形状，水珠落下效果如图 8-31 所示。

Step06 在“动画”面板中单击四次（复制所选帧）按钮以复制当前帧，一共有 5 帧，如图 8-32 所示。

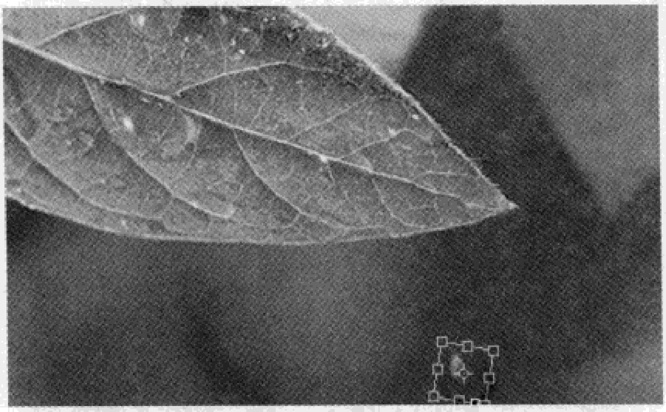


图 8-31 水珠在画面下方的效果

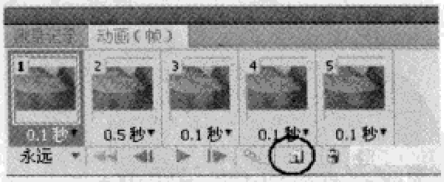


图 8-32 复制当前帧

Step07 单击“动画”面板中的第 1 帧，在“图层”面板中调整第 1 帧所显示的图层，如图 8-33 所示。重复操作，分别单击“动画”面板中的第 2 帧、3 帧、4 帧、5 帧，然后在“图层”面板中调整第 2、3、4、5 帧所显示的图层。

Step08 单击“动画”面板中每一帧下的下三角按钮，设置时间的延迟，第 1 帧是 0.1、第 2 帧是 0.5、第 3 帧是 0.1、第 4 帧是 0.1、第 5 帧是 0.1。

Step 09 单击“动画”面板中的“播放动画”按钮即可欣赏动画效果，如图 8-34 所示。

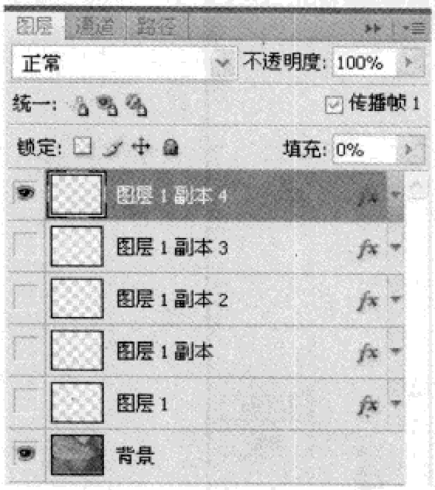


图 8-33　调整第 1 帧的图层显示

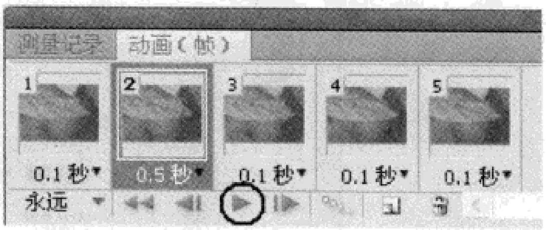


图 8-34　单击“播放动画”按钮

Step 10 执行“文件”→“存储为 Web 和设备所用格式”命令，在弹出的“存储为 Web 和设备所用格式”对话框中设置参数，单击“存储”按钮，如图 8-35 所示。在弹出的“将优化结果存储为”对话框中输入文件名为“水珠”，单击“保存”按钮，如图 8-36 所示。

『注意』: Photoshop 软件是通过调整图层的显示来制作动画的，所以在“图层”面板中调整图层的显示次序、每个对象在该图层中的位置对于制作动画是很重要的。

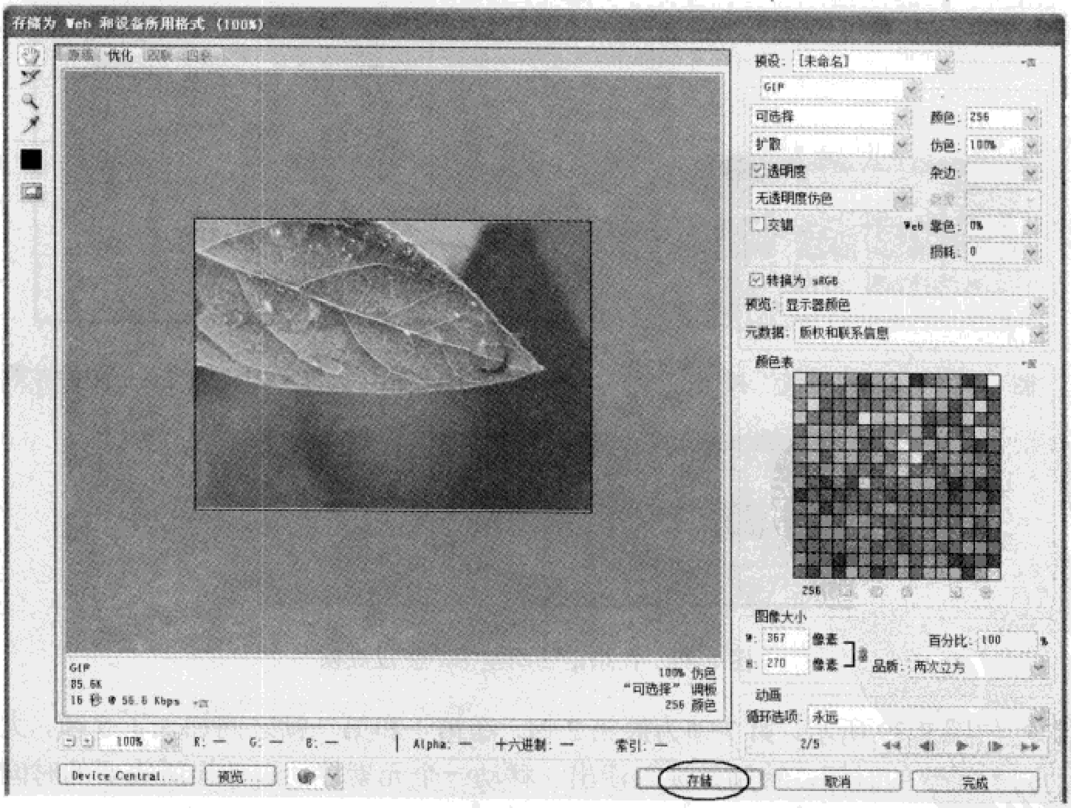


图 8-35　“存储为 Web 和设备所用格式”对话框

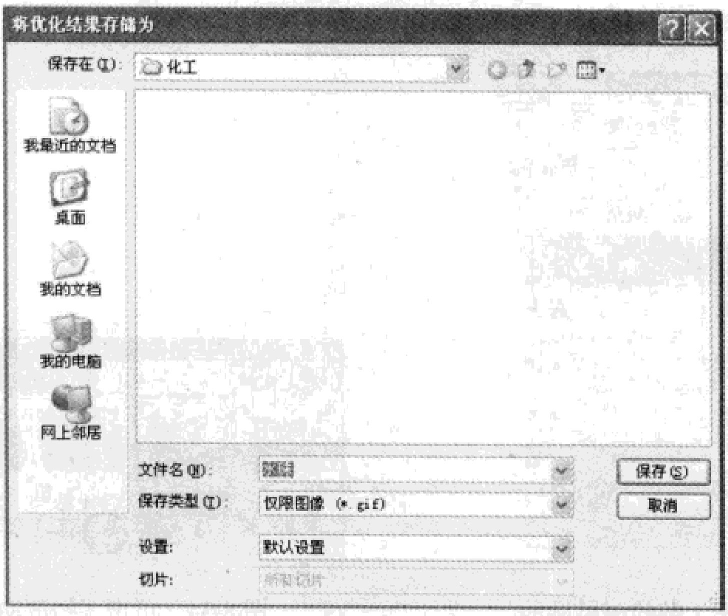


图 8-36 “将优化结果存储为”对话框

（3）制作动画的过渡效果

Step01 在如图 8-37 所示的“动画（帧）”面板中，单击第 2 帧，再单击 （过渡动画帧）按钮，在弹出的“过渡”对话框中设置“过渡”为上一帧、“要添加的帧”为 5，如图 8-38 所示。它可以在指定的两帧中产生过渡帧，如图 8-39 所示。

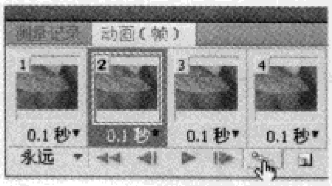


图 8-37 单击“过渡”按钮

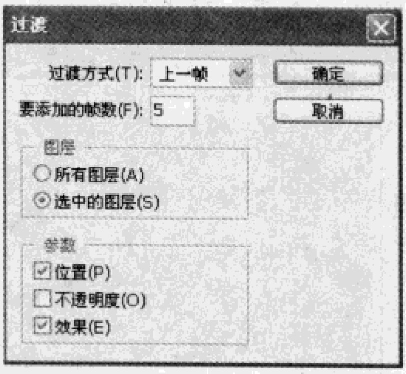


图 8-38 设置“过渡”对话框中的参数

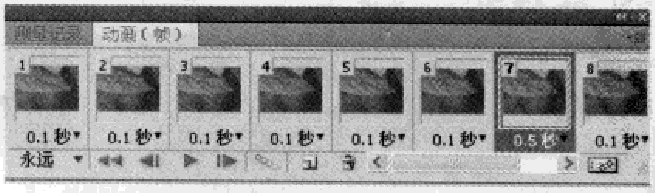


图 8-39 在指定的两帧中产生过渡帧

Step02 如图 8-39 所示，第 7 帧为原第 2 帧，在第 1 和第 7 帧之间加入了 5 帧，大大缩短了创建动画所需要的时间，特别是淡入淡出、移动一个元素等动画效果所需要的时间很短就可以实现。

Step03 在“图层”面板中需将软件自动加入的帧在其显示图层中作位置的调整。

第 9 章 其他卡通漫画制作案例

9.1 典型案例一：制作“思念”的效果

Step 01 打开已扫描好的铅笔稿，如图 9-1 所示。

图 9-1 扫描好的铅笔稿

Step 02 将较灰的线条进行调整，使其对比强烈一些。执行“图像”→“调整”→“曲线”命令，弹出“曲线”对话框。设置“输出”为 120、“输入”为 177，如图 9-2 所示，单击“确定”按钮。此时可以看到，画面线条变得清晰了，效果如图 9-3 所示。

Step 03 在“图层”面板中将“背景”层拖到 （创建新图层）按钮上，新建一个“背景副本”图层。在“图层”面板的“设置图层的合成模式”下拉列表中选择“正片叠底”，如图 9-4 所示。该图层是用来保存铅笔线条，让它一直位于最上方，最终完成效果图时才能有清晰的轮廓线。

Step 04 单击“图层”面板中的 （创建新图层）按钮，在“背景”层的上方新建一个“塑像”层，用于绘制塑像，如图 9-5 所示。使用 （魔棒工具），在处于“背景”层的情况下选择“塑像”，如图 9-6 所示。由于塑像需要填充的地方分了很多块，因此，在选择时按住<Shift>键来增加选区。

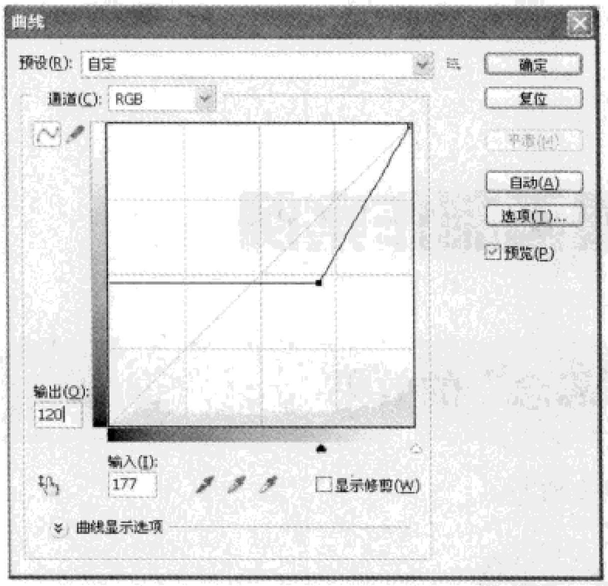


图 9-2 “曲线”对话框中的参数设置

图 9-3 调整后的线稿效果

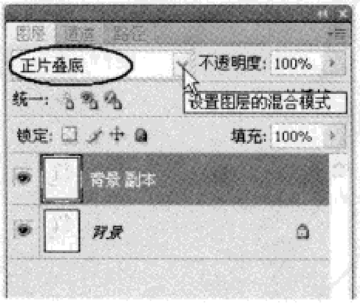


图 9-4 “背景副本”图层

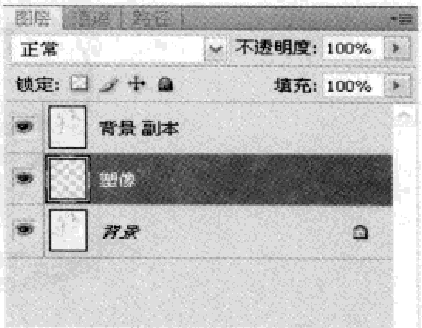


图 9-5 新建“塑像”图层

Step 05 设定好选区后再回到“塑像”层填充颜色。在“拾色器（前景色）”对话框中选择“土黄色”，参数设置如图 9-7 所示。再执行“编辑”→“填充”命令完成填充，效果如图 9-8 所示。

图 9-6 塑像被建立选区后的效果

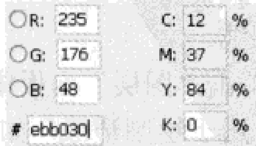


图 9-7 设置“土黄色”的颜色参数

图 9-8　塑像被填充颜色后的效果

Step 06 在“塑像”层的上方新建一个“皮肤”层，用于绘制这位女思念者的皮肤。与上面的步骤类似，先在处于“背景”层的情况下，使用（魔棒工具）选取填充范围，如图 9-9 所示，再选取合适的颜色，回到“皮肤”层填充，在“拾色器（前景色）”对话框中的参数设置和填充后的效果如图 9-10 所示。

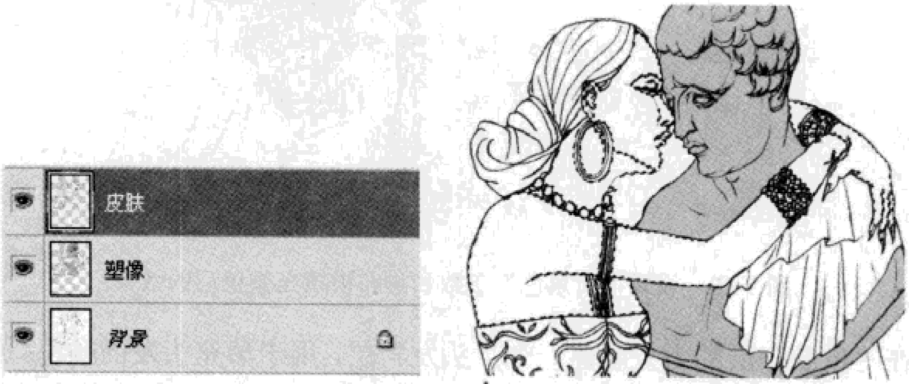


图 9-9　新建“皮肤”层和建立思念者皮肤选区

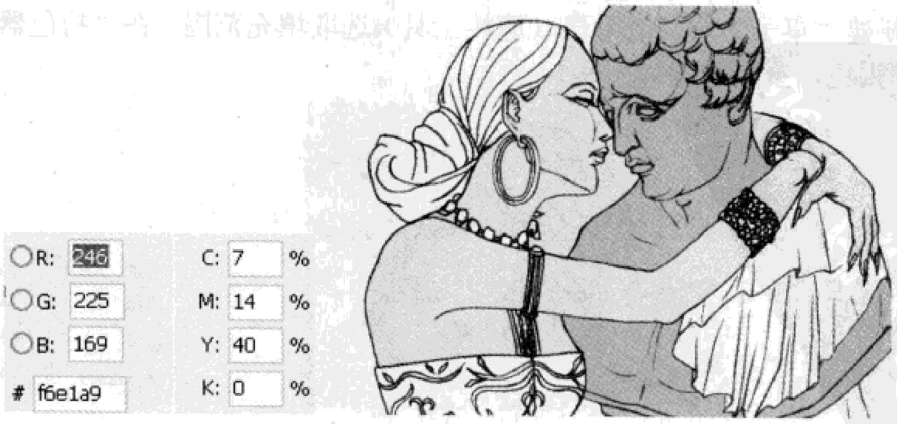


图 9-10　皮肤颜色的参数设置和填充后的效果

Step 07 新建“衬布”层，将其位于“皮肤”层下方。与前面类似，回到“背景”层，使用（魔棒工具）选取填充范围，如图 9-11 所示。

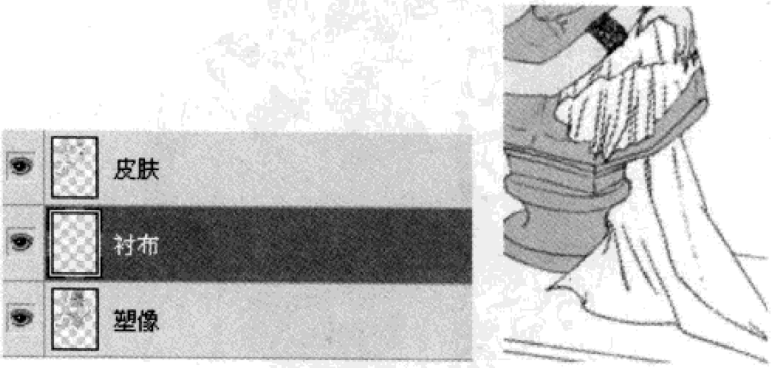


图 9-11　新建“衬布”层和建立“衬布”选区的效果

Step 08 在前景色中选择一种浅灰色，参数设置如图 9-12 所示，再执行“编辑”→“填充”命令完成填充。

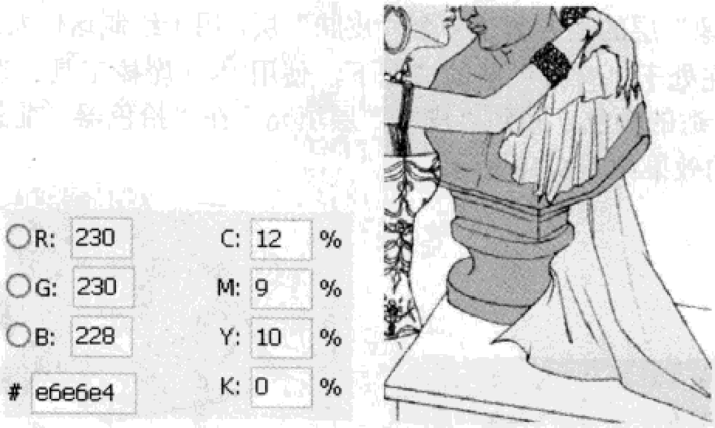


图 9-12　设置“前景色”参数和衬布被填充颜色后的效果

Step 09 在“皮肤”层的上方新建一个“头发”层，用于填充头发的颜色。使用与上面步骤类似的方法来填充金黄色的头发，在“拾色器（前景色）”对话框中的参数设置和填充颜色后的效果如图 9-13 所示。

Step 10 新建“桌子”层，使用（魔棒工具）选取填充范围，在“拾色器（前景色）”对话框中选择褐色，参数设置如图 9-14 所示。

图 9-13　设置“前景色”参数和头发被填充颜色后的效果

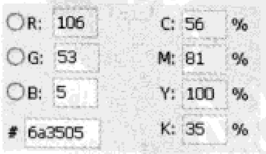


图 9-14　设置“前景色”参数

Step 11　执行“编辑”→“填充”命令，在弹出的“填充”对话框的“混合”选项栏中设置“模式”为溶解、“不透明度”为 80%，单击“确定”按钮完成填充，如图 9-15 所示。

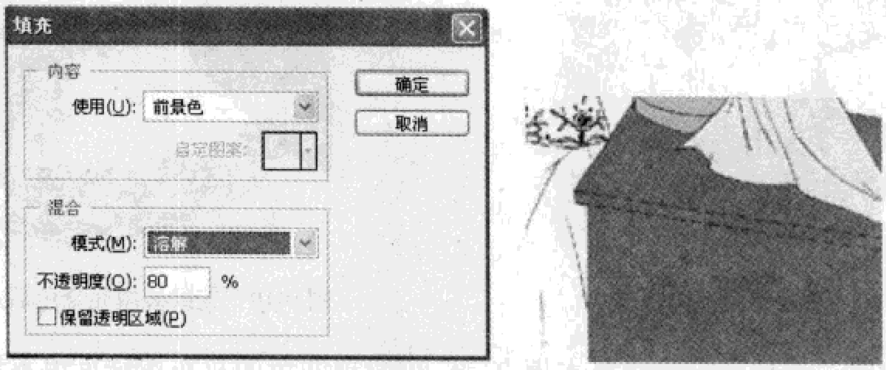


图 9-15　“填充”对话框中的参数设置和填充效果

Step 12　填充背景色，作一个颜色的过渡。使用（魔棒工具）选取填充区域，再使用（渐变工具）并单击其参数栏中的渐变色框，在弹出的“渐变编辑器”对话框中单击颜色选项旁边的色框，在弹出的对话框中设置 R 为 137、G 为 91、B 为 26，如图 9-16 所示，单击“确定”按钮。再在“渐变编辑器”对话框中设置如图 9-17 所示的颜色参数，得到背景色，效果如图 9-18 所示。

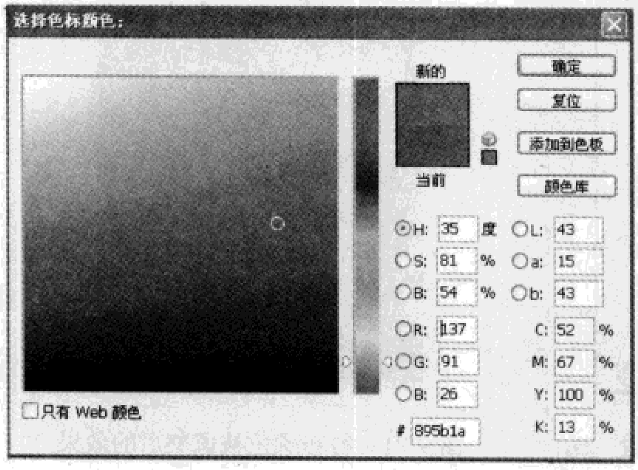


图 9-16　设置颜色参数

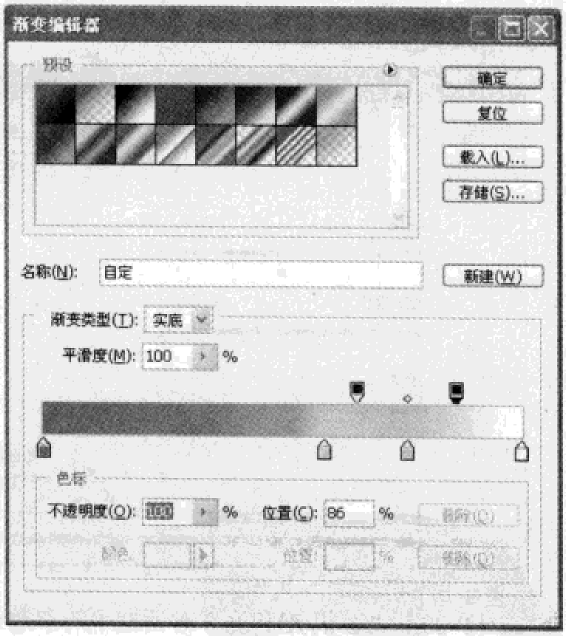


图 9-17　设置“渐变编辑器”对话框中的颜色参数

Step 13　在白色的衣服上制作花纹并填充为“金色”。在“背景”层的上方新建“花纹”层，并在处于“背景”层的状态下，使用（魔棒工具）选取花纹填充范围。在“花纹”层填充为“金色”，并在“拾色器（前景色）”对话框中设置 R 为 225、G 为 216、B 为 2，效果如图 9-19 所示。

图 9-18　添加背景色后的效果

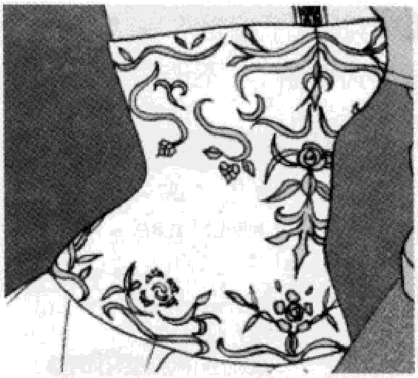


图 9-19　花纹被填充金色后的效果

Step 14 此时，大体色调已经基本填充完，但发现灰色的衬布在这里很不协调，抢了主要人物的色彩，于是在处于“衬布”层的状态下，执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框。设置“色相”为-26、“饱和度”为 100、“明度”为-42，单击“确定”按钮，如图 9-20 所示，将衬布变换为能够溶入画面的色彩，效果如图 9-21 所示。

Step 15 衣服的色彩受到环境色影响不可能是单纯的白色，所以就需要稍做一些改变。当然它的改变是借助于阴影色调和反光的，所以需要先使用（魔棒工具）选取衣服填充范围并填充为“白色”。同理，新建一个“裙子”层后，使用（魔棒工具）选取裙子填充范围并填充为白色。

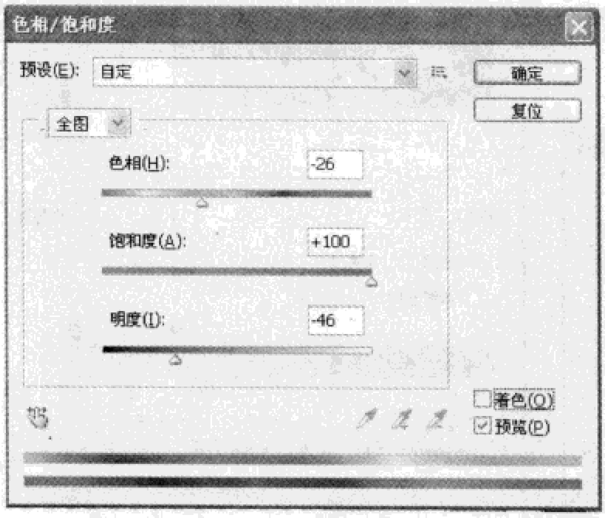


图 9-20　“色相/饱和度”对话框中的参数设置

图 9-21　衬布颜色被调整后的效果

Step 16 为整个画面制作高光、阴影和反光，使得对象更赋予立体感。从处于最底层的“裙子”层和“衣服”层开始，设置（画笔工具）参数栏中的“主直径”为 153、“模式”为“正片叠底”、“不透明度”为 35%、“流量”为 20%，如图 9-22 所示。在“拾色器（前景色）”对话框中的颜色参数设置和添加阴影效果如图 9-23 所示。

图 9-22　“画笔工具”参数栏中的参数设置

Step 17 回到“背景”层，使用（魔棒工具）选取范围，然后回到“桌子”层，再使用（加深工具）和（减淡工具）制作阴影。在这里“减淡工具”可以用来制作亮处及阴影处的反光，使用“减淡工具”时，设置“画笔工具”参数栏中的“主直径”为 200、“硬度”为 0，效果如图 9-24 所示。

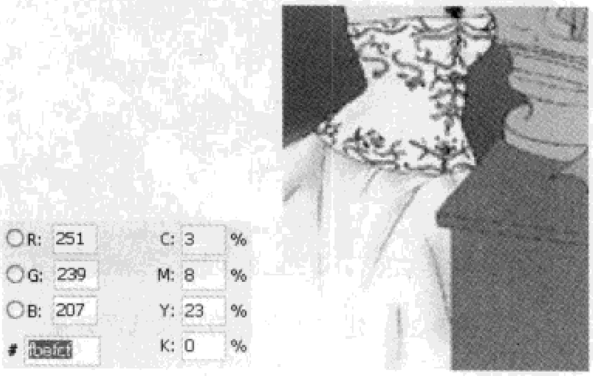


图 9-23　“拾色器”中的参数设置和调整后的效果

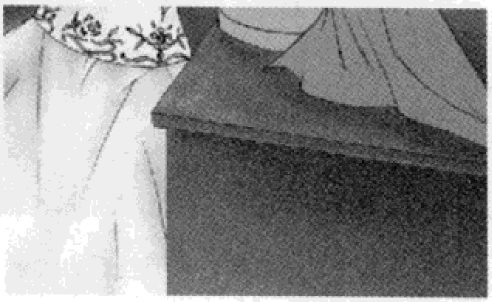


图 9-24　使用“减淡工具”后桌子的效果

Step 18 回到“塑像”层，使用（魔棒工具）选取“塑像”范围，在“拾色器（前景色）”对话框中选取较塑像色彩深一点的赭石色，再使用（画笔工具）对阴影部分进行绘制，其参数设置如图 9-25 所示，效果如图 9-26 所示。

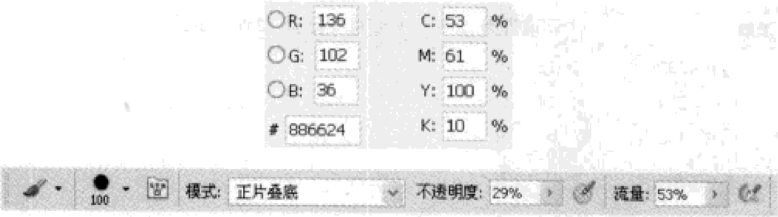


图 9-25　设置“前景色”中的颜色参数和“画笔工具”参数栏中的各项参数

图 9-26　塑像颜色被调整后的效果

Step 19 在逐步完成塑像的同时，开始制作衬布。回到对象所在的层，选取“塑像”范围，与前面类似的方法进行阴影的绘制，颜色与画笔工具的参数设置如图 9-27 所示，效果如图 9-28 所示。

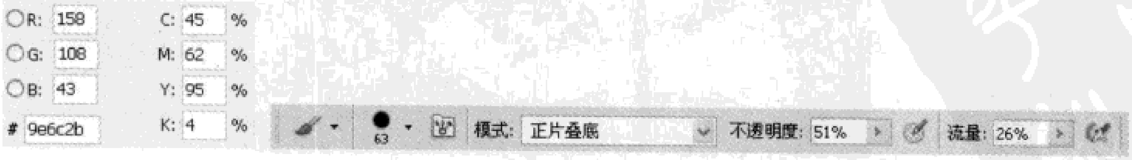


图 9-27　设置“前景色”中的颜色参数和“画笔工具”参数栏中的各项参数

Step 20 回到主体人物的制作。先从皮肤开始，在“背景”层使用（魔棒工具）选取制作范围后，再回到“皮肤”层制作皮肤的阴影，如图 9-29 所示。

图 9-28　衬布颜色被调整后的效果

图 9-29　建立思念者的皮肤选区效果

Step 21 使用（画笔工具）的小笔触并用较重的颜色画阴影，画笔和颜色参数设置如图 9-30 所示。再使用较浅的颜色，用大一些的笔触在阴影和亮光的交界处扫上几笔，画出红润的肤色，画笔和颜色参数设置如图 9-31 所示，最终效果如图 9-32 所示。

图 9-30　用小笔触、较重的颜色画阴影的参数设置

图 9-31　用大笔触、较浅的颜色画红润的肤色的参数设置

图 9-32　调整皮肤颜色后的最终效果

Step 22 用小的笔触绘制眼影、口红及一些细小处的阴影，注意制作出首饰在皮肤上的投影。设置拾色器中的阴影颜色参数 R 为 203、G 为 124、B 为 54，效果如图 9-33 所示。

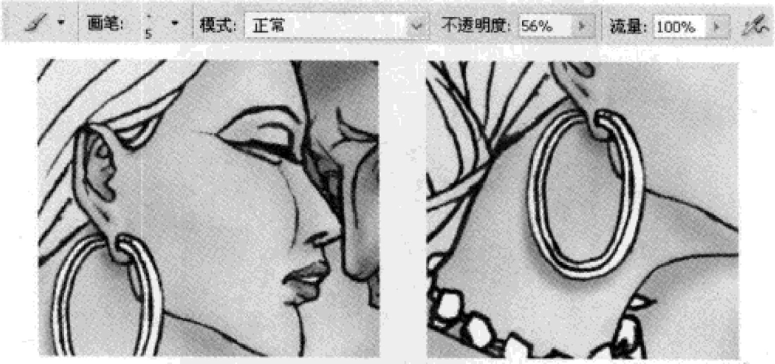


图 9-33　设置“画笔”参数和制作皮肤投影后的效果

Step 23 皮肤制作完成后，下面开始制作头发的阴影，注意要将头发一缕一缕的感觉表现出来。回到“背景”层，使用（魔棒工具）选取制作范围后，再回到“头发”层制作头发的阴影，效果如图 9-34 所示。

Step 24 在“头发”层使用（画笔工具），选取比头发颜色稍深一点的色彩，按照头发的走势，一缕一缕地将体积感表现出来，效果如图 9-35 所示。

图 9-34　制作头发阴影后的效果

图 9-35　头发具有体积感的效果

Step 25 在“头发”层的上方新建一个“首饰”层，用于制作首饰。用与前面步骤类似的方法，逐步将这些小空格填充完毕，效果如图 9-36 所示。

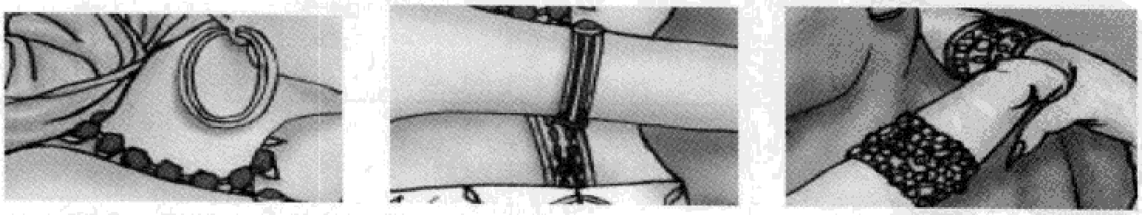


图 9-36　“首饰”图层被调整后的效果

Step 26 至此，这幅图已经完成。再仔细检查一下，有一些细节需要修改，用户直接到它所在的图层修改即可，最终效果如图 9-37 所示。

图 9-37　最终效果

9.2　典型案例二：制作"金发女孩"的效果

Step 01 启动 Photoshop CS5 软件，新建一个文件。执行“文件”→“新建”命令，在弹出的“新建”对话框的“名称”文本框中输入“金发女孩”，再分别设置“宽度”为 210 毫米、“高度”为 297 毫米、“分辨率”为 300 像素/英寸、“颜色模式”为 RGB 颜色、8 位，其他参数为系统默认设置，单击“确定”按钮，如图 9-38 所示。

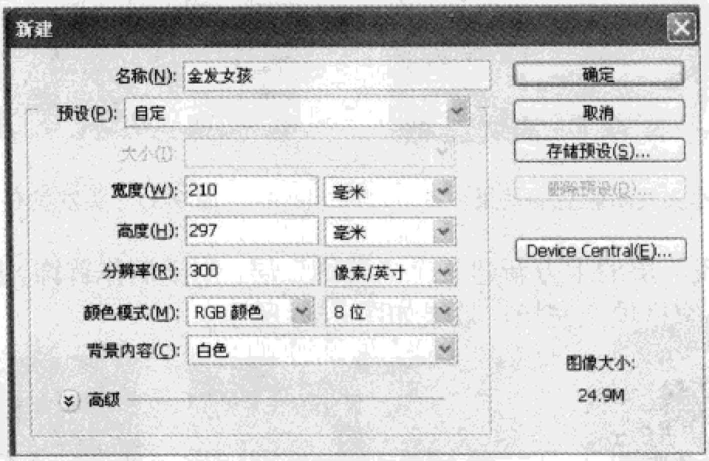


图 9-38　“新建”对话框

Step 02 在白色背景上填充颜色。单击工具箱下方的“设置前景色”按钮，在弹出的“拾色器（前景色）”对话框中选择“绿色”，设置 R 为 123、G 为 185、B 为 37，单击“确定”按钮，如图 9-39 所示。执行“编辑”→“填充”命令，在弹出的“填充”对话框中使用“前景色”后，单击“确定”按钮。

Step 03 在绿色背景图层的上方绘制一个少女图像。执行“图层”→“新建”→“图层”

命令，在弹出的“新建图层”对话框中设置名称为“脸”，单击“确定”按钮。在新图层上绘图，使用（椭圆工具）绘制一个脸部的大体轮廓。在拾色器中设定好较浅的肉色，其参数 R 为 246、G 为 225、B 为 169，再使用（油漆桶工具）填充脸部，如图 9-40 所示。

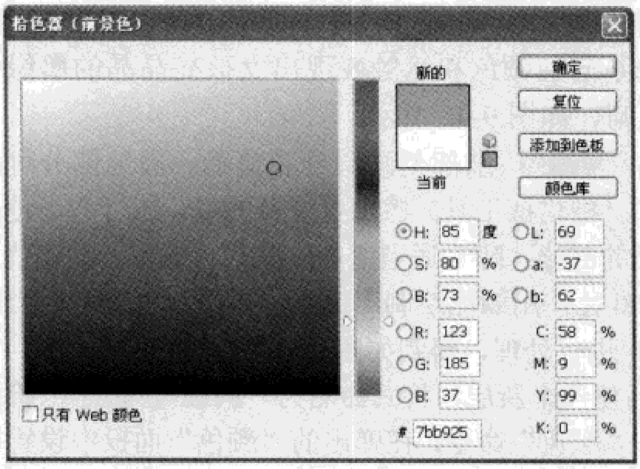


图 9-39　“拾色器（前景色）”对话框中的参数设置

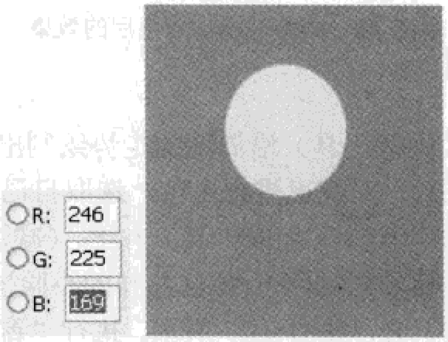


图 9-40　脸部颜色参数设置和填充后的效果

Step 04 绘制头发。单击“图层”面板中的（创建新图层）按钮，新建一个图层并命名为“头发”。使用（画笔工具）在新建的“头发”图层上绘制头发，并在其参数栏中设置“主直径”为 29、“模式”为正片叠底、“不透明度”为 100%、“流量”为 58%，如图 9-41 所示，效果如图 9-42 所示。

图 9-41　设置“画笔”面板中的各项参数

Step 05 使用（橡皮擦工具）修整脸部形态，注意是在“脸部”图层中进行此操作，反复修整得到如图 9-43 所示的效果。

Step 06 新建一个图层，用于绘制眼睛、鼻子和嘴巴，并将其命名为“眼睛”。用（画笔工具）确定出眼、鼻、嘴的位置后，绘制如图 9-44 所示的图像。

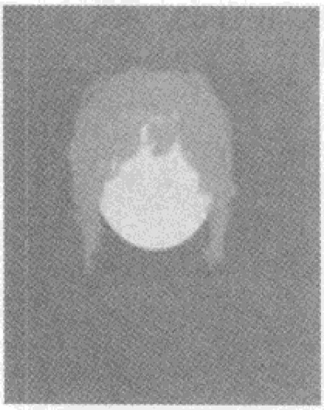


图 9-42　头发被绘制好后的效果

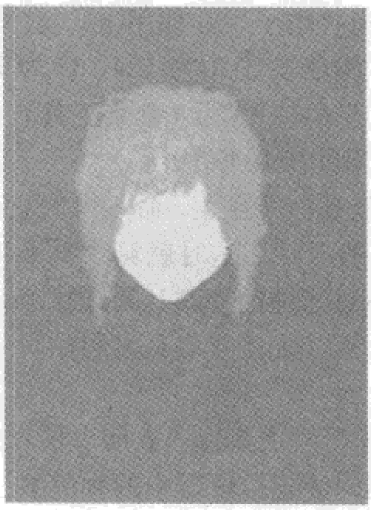


图 9-43　脸部被修整后的效果

图 9-44　绘制好眼睛、鼻子和嘴巴后的效果

Step 07 细部刻画眼睛。用（画笔工具）绘制眼球，并在其参数栏中设置“主直径”为 5、“硬度”为 0。这时，头发部分如果对操作造成障碍，就隐藏“头发”图层。只需单击“头发”图层前面的“眼睛”图标，即可隐藏该图层。用深浅不同的颜色和笔触表现出女孩亮晶晶的墨绿色眼睛，如图 9-45 所示。

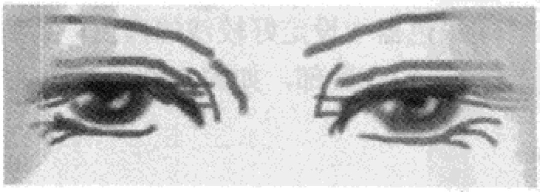


图 9-45　眼睛被添加颜色后的效果

Step 08 细部刻画眉毛和睫毛。眉毛部分可用（橡皮擦工具）擦出更好看的型，还可适当使用（画笔工具）沿眉毛的走势绘制出更精细的部分。睫毛适当增加一些，再提出一些高光。完成后，对嘴巴进行上色，选取自己喜欢的红色，用画笔绘制出嘴巴，再用浅色提出高光，局部使用（加深工具）和（减淡工具）进行处理，得到如图 9-46 所示的效果。

Step 09 制作女孩红扑扑的小脸蛋。再另建一个新层，将其命名为“脸 2”，位于“脸”层的上方，如图 9-47 所示。执行“窗口”→“颜色”命令，在弹出的“颜色”面板中设置比肉色略红的颜色，设置参数 R 为 250、G 为 203、B 为 167，然后用（画笔工具）在两边脸颊上单击，红红的脸蛋就制作完成了。再用比肉色深一点的颜色绘制出脸部暗部，设置参数 R 为 251、G 为 220、B 为 175，如图 9-48 所示。

图 9-46　嘴巴颜色被调整后的效果

图 9-47　建立“脸 2”图层

图 9-48　脸部被添加明暗后的效果

Step 10 新建一个图层，将其命名为“帽子”。使用（套索工具）绘制帽子的形状，在“拾色器（前景色）”对话框中设置颜色参数 R 为 124、G 为 185、B 为 65，填充为“绿色”。对于帽子外面的头发，在“头发”层使用（套索工具）选取后，再按<Delete>键进行删除，效果如图 9-49 所示。

图 9-49　添加帽子后的效果

Step 11 绘制脖子。在“脸”层下方新建一个图层，命名为“脖子”。再使用（画笔工具）绘制脖子的形状，这时就算画得不准确也没有关系，可以根据脸部的大小对其进行修改。画好脖子后发现表现不出下巴，这时就需要使用（加深工具）来制作阴影，效果如图 9-50 所示。

Step 12 绘制女孩的衣服。在“帽子”层上新建“衣服”层，使用（套索工具）绘制衣服的形状后，设置拾色器中的颜色参数 R 为 102、G 为 60、B 为 19。执行“编辑”→“填充”命令，填充颜色。为了便于观察，可以先隐藏背景图层，如图 9-51 所示。

Step 13 新建一个“丝巾”层来表现女孩的丝巾。使用（画笔工具）在前景色中选择一个桃红色，在拾色器中设置参数 R 为 227、G 为 118、B 为 89。为了表现丝巾的轻柔和透明，在（画笔工具）参数栏中单击“画笔”右边的下三角按钮，打开“画笔预设选取器”，选择“粉笔 44”、“不透明度”为 60%，如图 9-52 所示，得到如图 9-53 所示的效果。

Step 14 适当修整衣服、帽子和丝巾。使用（画笔工具）画出明暗，如图 9-54 所示。

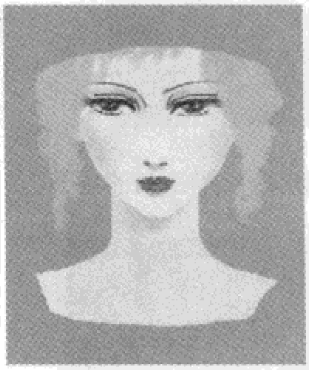


图 9-50　添加阴影后的效果

图 9-51　添加“衣服”层后的效果

图 9-52　设置“画笔”参数栏中的各项参数

图 9-53　添加丝巾后的效果

图 9-54　调整衣服、丝巾和帽子后的效果

Step 15 制作背景。打开一幅荷花的图片，如图 9-55 所示。根据需要，使用（矩形选框工具）框选适合做背景的一部分，然后执行“编辑”→“拷贝”命令，如图 9-56 所示，得到图像后，再执行“编辑”→“粘贴”命令，将荷花图像粘贴到当前正在制作的文件中。执行“编辑”→“自由变换”命令，将图片大小调整到铺满整张画布，如图 9-57 所示。

图 9-55　将荷花作为背景的效果

Step 16 由于荷花图案在这里作为背景的效果不太好，看起来不太自然。因此需要调整一下，得到一个比较模糊的效果。执行“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为 1.0

像素，单击“确定”按钮，如图 9-58 所示，得到如图 9-59 所示的效果。

图 9-56　裁切背景后的效果

图 9-57　将人物添加到背景后的效果

图 9-58　设置“高斯模糊”对话框中的参数

图 9-59　高斯模糊后的效果

Step 17 为衣服和帽子增加花纹和阴影。在衣服和帽子的图层上调出其选区，设置拾色器中的参数 R 为 227、G 为 118、B 为 89。使用 （画笔工具）中特殊的笔触制作花纹，在其参数栏中单击“画笔”右边的下三角按钮，打开“画笔预设选取器”。选择“散布枫叶 74”，如图 9-60 所示，然后在帽子和衣服上覆盖粉红色的笔触花纹，最后得到如图 9-61 所示的效果。

图 9-60　设置“画笔工具”参数栏中的各项参数

图 9-61　金发女孩的最终效果

9.3　典型案例三：制作“古装少女”的效果

Step01 打开扫描好的铅笔线稿，在绘图时会留下笔迹以及杂色，可以使用（橡皮擦工具）和（套索工具）将其清除掉，如图 9-62 所示。

Step02 在“图层”面板中将“背景”图层拖到（创建新图层）按钮上，复制出“背景副本”图层。将背景副本图层的混合模式设置为“正片叠底”，如图 9-63 所示。

Step03 在背景图层中填充白色，然后再进行着色。这幅画用来表现中国画的效果，用黄绿色制作柳枝，单击工具箱中的（画笔工具）按钮，在其参数栏中设置“主直径”为 45、“混合模式”为正片叠底、“不透明度”为 86%、“流量”为 10%，如图 9-64 所示。

图 9-62　古装少女铅笔效果

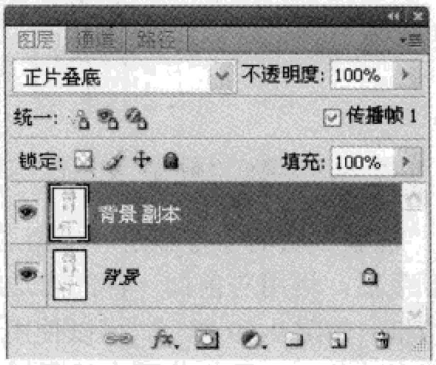


图 9-63　复制“背景”图层后得到的“背景副本”图层

图 9-64　设置“画笔工具”参数栏中的各项参数

Step04 制作一个简单的背景，注意要适当的留白，不要将颜色填满整个画面。执行“窗口”→“颜色”命令，在“颜色”面板中分别设置淡蓝色天空和绿色草地的颜色，再使用（画笔工具）绘制天空和草地，效果如图 9-65 所示。

Step05 制作皮肤。先在“图层”面板中新建一个“皮肤”图层，位于“背景”图层的上方，用与前面一样的方法涂抹皮肤的颜色。现在，在前景色中选择合适的肤色，其参数设置如图 9-66 所示。

图 9-65　添加简单背景后的效果

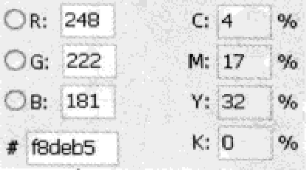


图 9-66　设置“皮肤”的颜色参数

Step 06 此时，画笔的混合模式是“正片叠底”，由于每涂抹一次颜色都会加深，因此尽量做到一气呵成，最好不要涂抹若干次，如图 9-67 所示。

图 9-67　调整“画笔”参数栏中的各项参数和图像被调整后的效果

Step 07 在“皮肤”层的上方新建一个图层“内衣”，用于绘制内衣。按如图 9-68 所示的参数设置好颜色后，运用与前面一样的方法绘制出内衣的颜色。现在可以看到，有一部分颜色绘制出了边框，如图 9-69 所示，可以使用（橡皮擦工具）将多余的清除掉，如图 9-70 所示。也可以不用清除它，因为接下来的图层会覆盖多余的颜色。

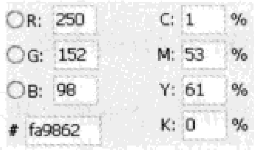


图 9-68　设置“内衣”颜色参数

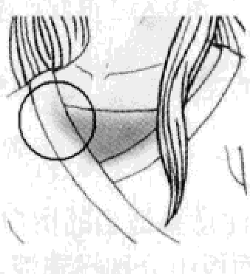


图 9-69　为“内衣”层添加颜色

图 9-70　擦去多余的颜色

Step 08 在“内衣”层的上方新建“衣领”层，用于绘制衣领。设置一种淡绿色和一种淡蓝色，使用（画笔工具）绘制衣领和袖口，得到如图 9-71 所示的效果。

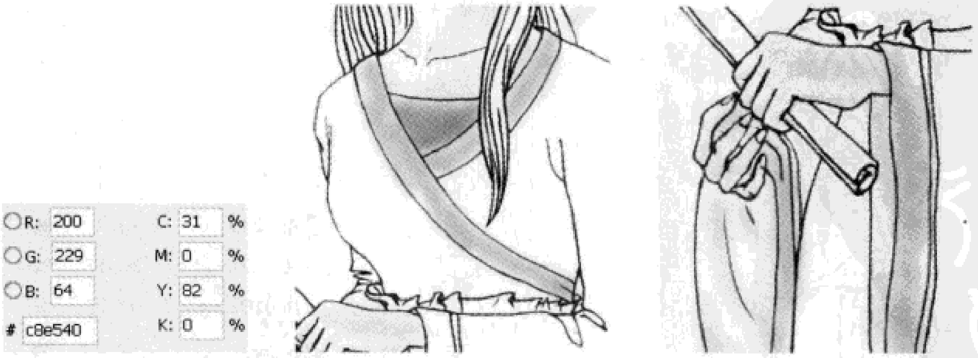


图 9-71　设置“衣领”颜色参数和绘制好后的效果

Step09 绘制衣服的颜色。在“衣领”层的上方新建一个“衣服”图层，使用（画笔工具）和（橡皮擦工具）绘制衣服，一边绘制一边修改，直到得到满意的结果为止，如图9-72所示。

Step10 绘制裙子。新建“裙子”图层，使用与Step08类似的方法，完成红色裙子的绘制。注意每一步都要留白，制造出国画的效果，如图9-73所示。

图9-72 “衣服”图层被修整后的效果

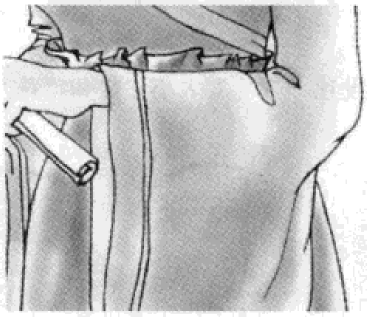


图9-73 “裙子”图层被修整后的效果

Step11 绘制头发。在“裙子”图层的上方新建“头发”层，设置拾色器中的头发颜色参数R为242、G为162、B为67。用深浅不同的颜色和大小不同的笔触逐步地仔细绘制，一旦出现不合适的地方，就使用（橡皮擦工具）进行修改。经过几次润色后，头发的效果就出来了，如图9-74所示。

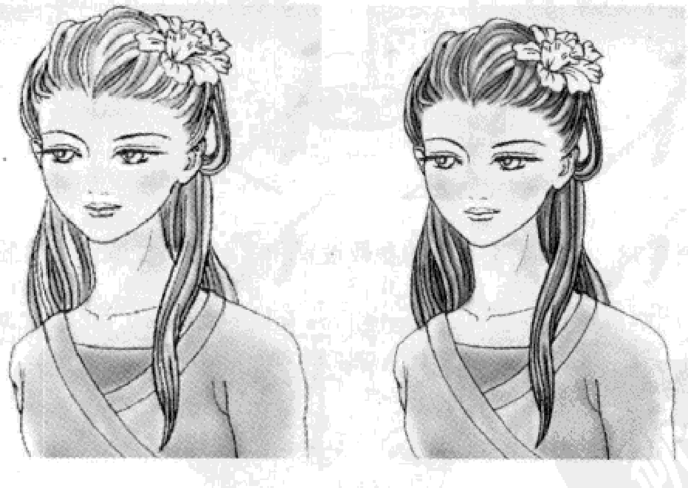


图9-74 “头发”图层被修整后的效果

Step12 绘制头顶上的花儿。新建“花儿”图层，位于“头发”图层的上方，设置拾色器中花儿颜色参数R为240、G为71、B为51。先用大的笔触晕染出花瓣的颜色，再用小笔触勾勒出花瓣的脉络，效果如图9-75所示。

Step13 用淡淡的颜色在“纸稿”层上轻扫几笔即可，效果如图9-76所示。

Step14 至此，大体的效果已基本完成，下面将每个部分细致化。最先是眼睛，先用（画笔工具）绘制出眼睛颜色，再使用（橡皮擦工具）擦出高光效果，如图9-77所示。

图 9-75　设置“画笔”大小参数和“花儿”被修整后的效果

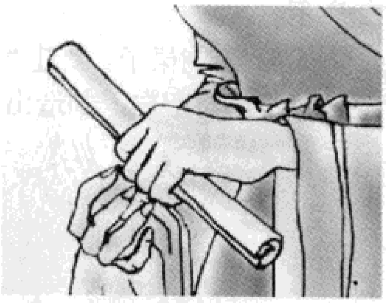


图 9-76　“纸稿”图层被修整后的效果

图 9-77　“眼睛”图层被修整后的效果

Step 15 用红色晕染出嘴唇。设置拾色器中嘴唇的颜色参数 R 为 239、G 为 112、B 为 80，用（画笔工具）为嘴唇添加颜色，如图 9-78 所示。再使用（橡皮擦工具）对面部进行适当修改，如图 9-79 所示。

图 9-78　“画笔工具”的参数设置和嘴唇被添加颜色后的效果

图 9-79　“橡皮擦工具”的参数设置和面部被修整后的效果

Step 16 修改内衣的颜色。在菜单栏中执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，在弹出的“色相/饱和度”对话框中设置“色相”为-168、“饱和度”为-5、“明度”为 71，单击“确定”按钮，如图 9-80 所示。

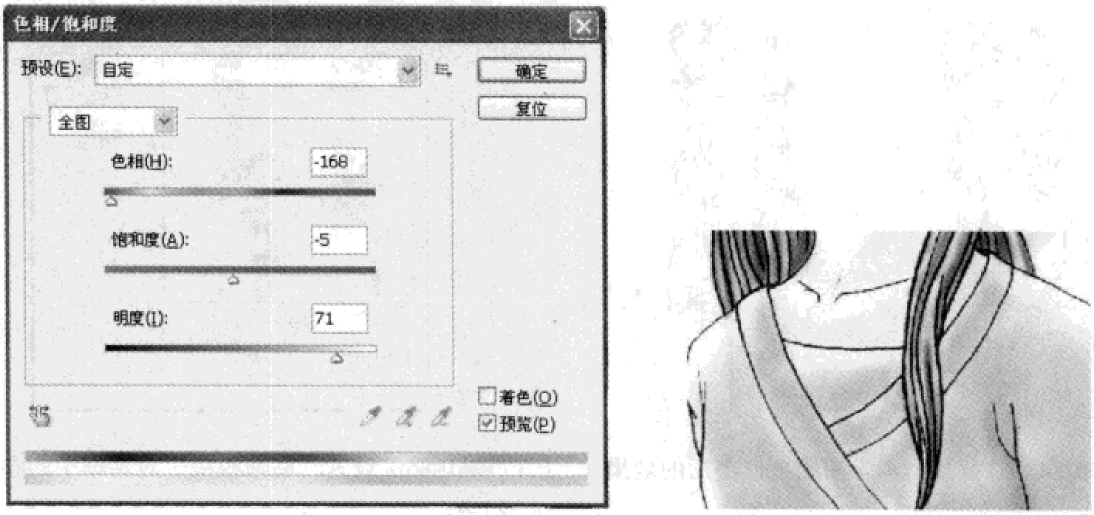


图 9-80　“色相/饱和度”对话框中的参数设置和内衣颜色被调整后的效果

Step17 制作衣领的花纹。单击工具箱中的（橡皮擦工具）按钮，将它调成较小的笔触绘制花纹，如图 9-81 所示。

Step18 使用（画笔工具）勾出衣服的花纹。按照以上步骤操作后，得到如图 9-82 所示的效果。

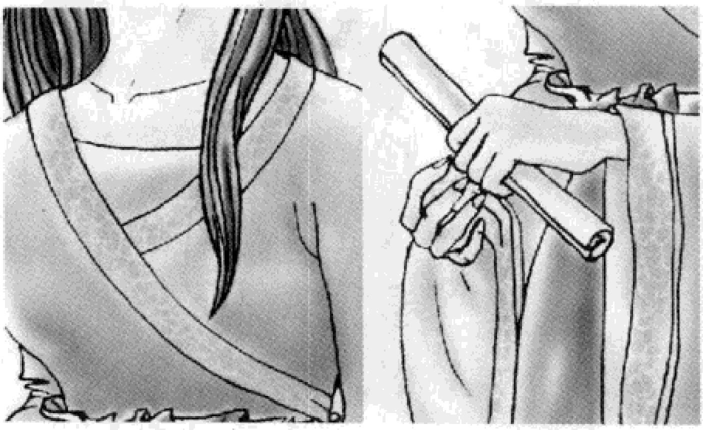


图 9-81　衣领及衣服被添加花纹后的效果

图 9-82　使用“画笔工具”勾出高光部分的效果

Step19 加深图片轮廓。单击“背景副本”图层，关闭其他图层的“眼睛”图标，只显示铅笔线条。执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的“亮度/对比度”对话框中设置“对比度”为 40，如图 9-83 所示，单击“确定”按钮，线条颜色调节得更深，效果如图 9-84 所示。

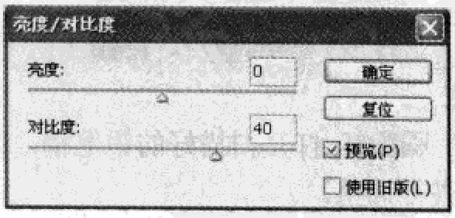


图 9-83　调整“亮度/对比度”对话框中的滑块

Step20 为了表现出国画的线条感，需要运用“滤镜”制作出模糊的效果。执行“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”命令，在弹出的“高斯模糊”对话框中设置“半径”为 2.2 像素，如图 9-85 所示，单击“确定”按钮，效果如图 9-86 所示。

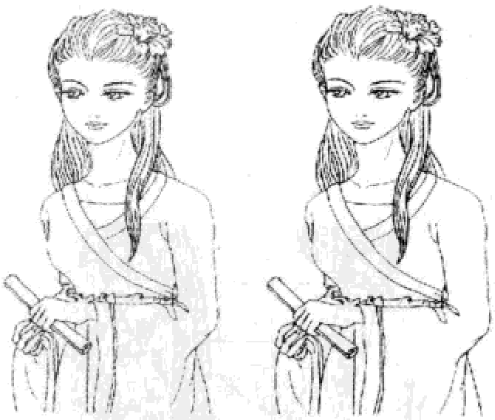


图 9-84 “背景副本”图层被修整后的效果

图 9-85 设置“高斯模糊”对话框中的参数

Step21 将刚才关闭的图层都打开，看到的就是这张具有国画效果的古装漫画美少女，如图 9-87 所示。

图 9-86 高斯模糊后的效果

图 9-87 古装漫画美少女的最终效果

9.4 典型实例四：制作“古壁画”的效果

Step01 打开扫描好的铅笔稿，如图 9-88 所示，大家可以看到扫描的图像很灰，这就需要进行调整。

Step02 单击工具箱中的（魔棒工具），选中除线条外的任何一部分，如图 9-89 所示。执行“选择”→“选取相似”命令，将图中的灰色调全部选中，如图 9-90 所示。

Step03 按住<Delete>键，将选中的部分清除掉，就得到了清晰的线条。再使用（矩形选框工具）框选需要的部分后，执行“图像”→“裁剪”命令，得到如图 9-91 所示的效果。

Step 04 线稿被修整完成后，在“背景”层中将“背景”图层拖到 (创建新图层) 按钮上，此时将生成一个“背景副本”图层，将图层的合成模式更改为“正片叠底”。

图 9-88　扫描好的铅笔稿效果

图 9-89　使用“魔棒工具”选取指定区域

图 9-90　选中全部灰色调部分的效果

图 9-91　执行“裁切”命令后的效果

Step 05 着色。在“背景”层的上方新建一个“纹理”层，执行“编辑”→“填充”命令，在弹出的“填充”对话框的“自定图案”列表框中选择“泥土”选项，如图 9-92 所示，单击“确定”按钮，将石纹的底纹填充整个画面。

Step 06 在“图层”面板中设置“不透明度”为 85%、“填充”为 88%，效果如图 9-93 所示。

Step 07 使用 (矩形选框工具) 在画面下方绘制出一个长方形，用来制作地面。选取合适的颜色填充，设置拾色器中的颜色参数 R 为 237、G 为 82、B 为 21，如图 9-94 所示。

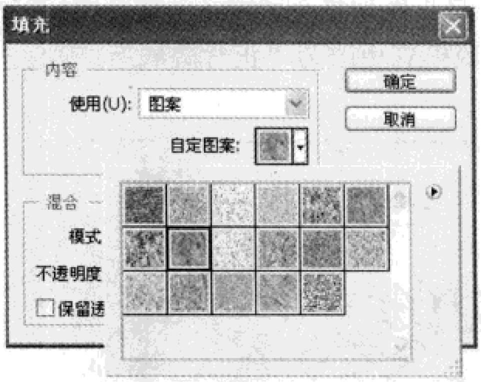


图 9-92　选择“泥土”选项

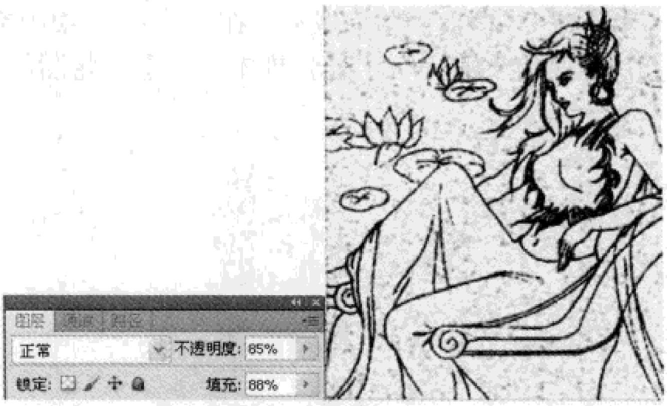


图 9-93　设置“图层”面板中的参数设置和效果

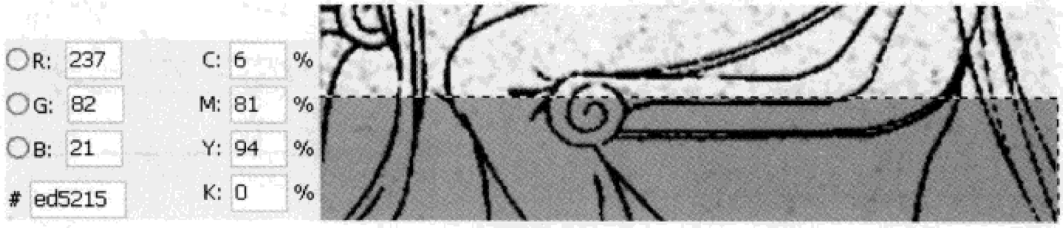


图 9-94　设置地面颜色的参数和填充颜色后的效果

Step08 填充好颜色后，使用（橡皮擦工具）设置不同的大小，将除地面之外的多余色彩擦掉，分别如图 9-95、图 9-96 所示。

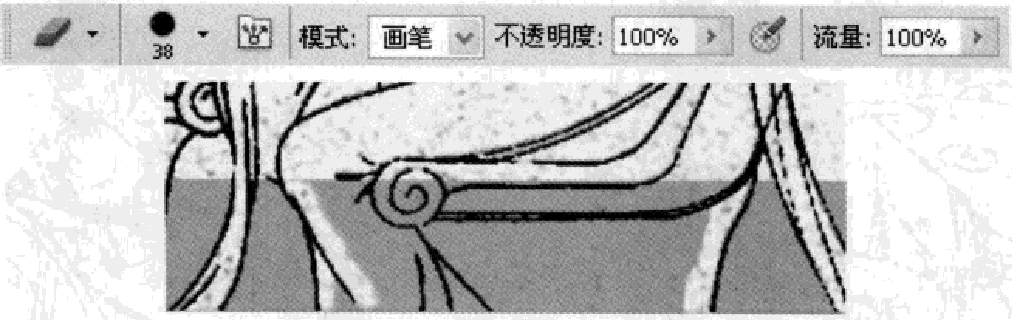


图 9-95　小号橡皮擦的参数设置和效果

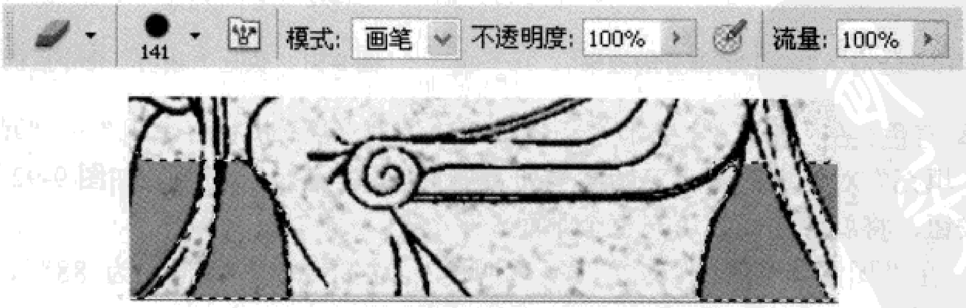


图 9-96　大号橡皮擦的参数设置和效果

Step09 执行“选择”→“反向”命令，将选区反选以便制作河塘，如图 9-97 所示。

Step 10 单击工具箱中的（画笔工具），在其参数栏中将模式设置为“正片叠底”，如图 9-98 所示。运用绿色和黄绿色的搭配绘制出河塘的河水，如图 9-99 所示。

图 9-97　反选的效果

图 9-98　“画笔工具”的参数设置

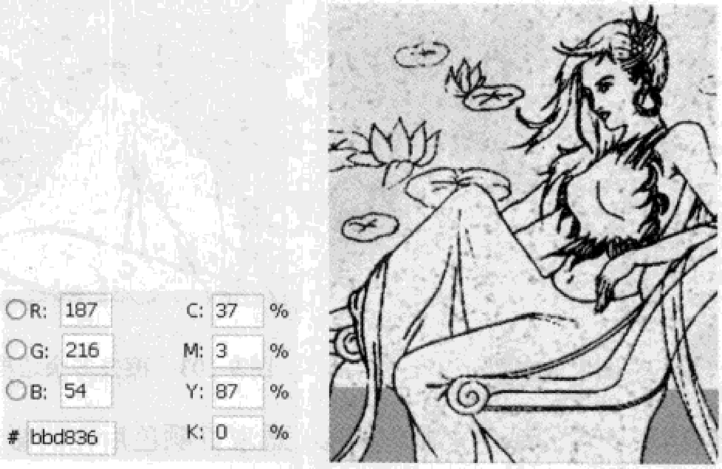


图 9-99　设置河塘的颜色参数和填充颜色后的效果

Step 11 使用（橡皮擦工具）将荷花上的颜色清除干净，再使用（画笔工具）描绘出荷花和荷叶，设置拾色器中的参数 R 为 213、G 为 111、B 为 135，再用小笔触勾勒出瓣的脉络，如图 9-100 所示。

图 9-100　使用“画笔工具”勾勒出花瓣脉络的效果

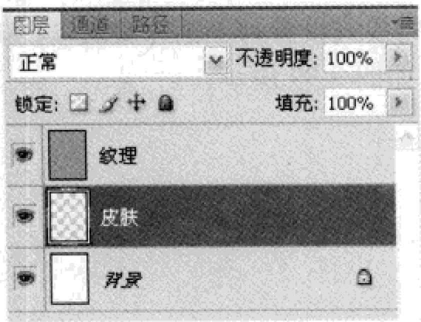


图 9-101　新建“皮肤”图层

Step 12 制作完背景后就要开始处理主体人物。在“图层”面板中新建一个“皮肤”图层，位于“背景”层的上方，用于绘制皮肤，如图 9-101 所示。

Step 13 单击工具箱中的（画笔工具），在其参数栏中将模式更改为“正常”。在“拾色器（前景色）”中设置皮肤颜色参数 R 为 249、G 为 153、B 为 89，如图 9-102 所示。沿线条的边缘绘制皮肤，结合（橡皮擦工具），擦去多余边框的颜色，效果如图 9-103 所示。

图 9-102　设置“皮肤”图层的参数

图 9-103　擦去多余边框的颜色效果

Step 14 用比肤色稍深一点的颜色来制作阴影，选取好颜色后在阴影部位小心绘制，如图 9-104 所示。

图 9-104　绘制皮肤阴影后的效果

Step 15 皮肤大致被制作完成后，在“皮肤”层的上方新建“上衣”层，用来绘制上衣。先回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取上衣，如图 9-105 所示。

Step 16 不要回到“上衣”层，直接在“背景副本”图层填充颜色。因为这里制作的特殊效果只有在“背景副本”图层填充才能较好地表现出来。在“拾色器（前景色）”中设置上衣的颜色参数 R 为 70、G 为 136、B 为 126。执行“编辑”→“填充”命令，在弹出的对话

框中将“模式”设置为“溶解”，将“不透明度”设置为 65%，如图 9-106 所示。

图 9-105　将上衣作为选区载入后的效果

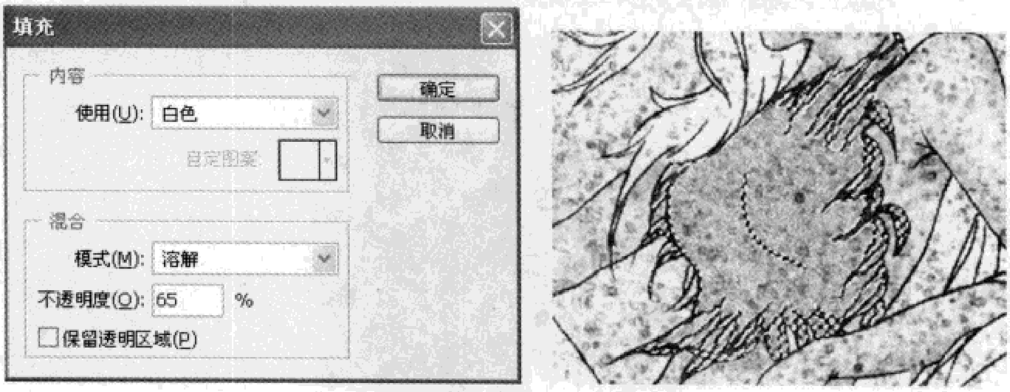


图 9-106　设置“填充”对话框中的参数和调整所建立选区的“不透明度”的效果

Step 17 由于绘制的线条有的没有被闭合，那是因为在使用（魔棒工具）选取时没有被选上。现在就使用（套索工具）沿着线的边缘套取，然后填充颜色，其效果如图 9-107 所示。

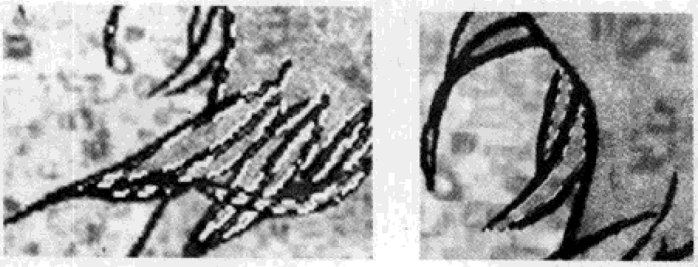


图 9-107　使用“套索工具”选取指定区域并填充颜色后的效果

Step 18 回到“上衣”图层，单击工具箱中的（画笔工具），在“拾色器（前景色）”中设置上衣的颜色 R 为 42、G 为 63、B 为 63。用打点的方法，在衣服上制造一些斑驳效果，再用（画笔工具）画出衣服的阴影部分，如图 9-108 所示。

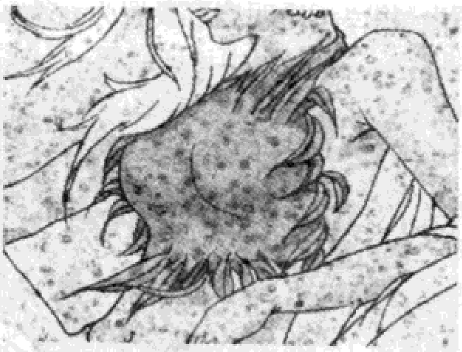


图 9-108　为衣服添加了斑驳和阴影的效果

Step19 在“上衣”层的上方新建“头发”层。先用大笔触平铺出头发的大概效果，再使用（橡皮擦工具）擦掉轮廓多余的颜色，如图 9-109 所示。

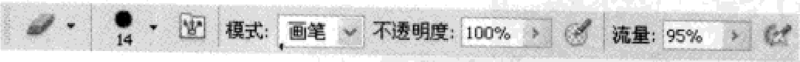


图 9-109　设置“画笔”参数栏中的参数和擦去颜色后的效果

Step20 分别使用（加深工具）和（减淡工具）制作出头发的阴影和高光，如图 9-110 所示。

Step21 制作裙子。新建一个“裙子”图层，位于“头发”层的上方。单击工具箱中的（画笔工具），在“拾色器前景色”中设置裙子的颜色参数 R 为 192、G 为 118、B 为 90，描绘出要填充裙子的边框部分，如图 9-111 所示。

图 9-110　为头发添加阴影和高光后的效果

图 9-111　裙子边框部分被填充颜色后的效果

Step22 使用（套索工具）选取要填充颜色的区域并指定为选区，在“拾色器（前景

色）”中设置参数 R 为 192、G 为 118、B 为 90。再在选区中执行“编辑”→“填充”命令填充颜色，如图 9-112 所示。

Step23 制作阴影。先在“背景副本”图层选取裙子的范围，再使用（画笔工具）选取深红色来仔细制作阴影部分。阴影部分制作完成后，再使用（橡皮擦工具）将多余的红色擦掉，如图 9-113 所示。

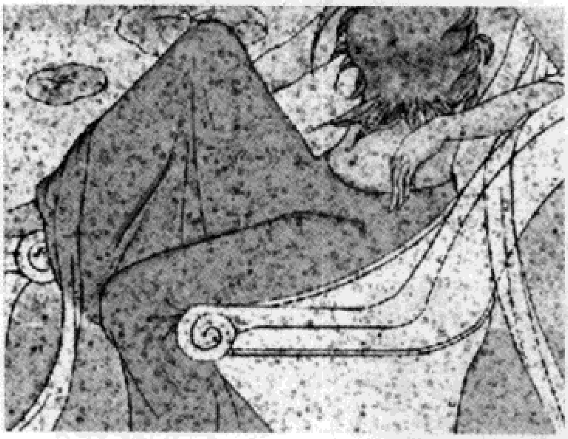


图 9-112 建立选区并填充颜色后的效果

图 9-113 添加阴影和修整后的效果

Step24 制作靠椅。新建“靠椅”图层，位于“裙子”层的上方，用画面底纹的色彩作为靠椅的色彩。设置“拾色器（前景色）”中的参数 R 为 165、G 为 158、B 为 130，使用（画笔工具）绘制阴影，画笔参数和效果如图 9-114 所示。

图 9-114 画笔参数和效果

Step25 制作丝带。在“靠椅”层的上方新建一个“丝带”图层，在“拾色器（前景色）”中选取和上衣颜色类似的蓝色，参数设置如图 9-115 所示。结合（画笔工具）和（橡皮擦工具）一边绘制一边修改，完成丝带的制作。

Step26 制作细节部分。回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取头发上的小饰品，参照与 Step16 一样的方法填充颜色，如图 9-116 所示。

图 9-75 设置“画笔”大小参数和“花儿”被修整后的效果

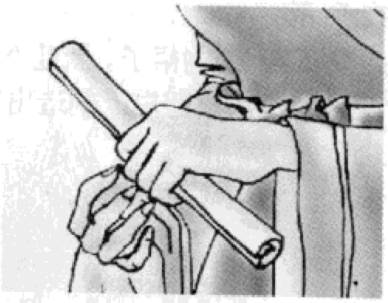


图 9-76 “纸稿”图层被修整后的效果

图 9-77 “眼睛”图层被修整后的效果

Step 15 用红色晕染出嘴唇。设置拾色器中嘴唇的颜色参数 R 为 239、G 为 112、B 为 80，用（画笔工具）为嘴唇添加颜色，如图 9-78 所示。再使用（橡皮擦工具）对面部进行适当修改，如图 9-79 所示。

图 9-78 “画笔工具”的参数设置和嘴唇被添加颜色后的效果

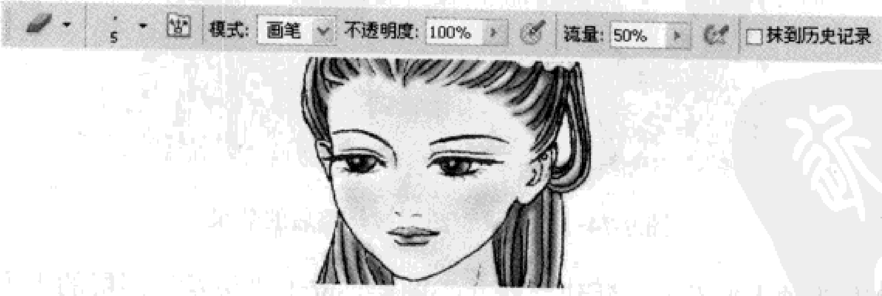


图 9-79 “橡皮擦工具”的参数设置和面部被修整后的效果

Step 16 修改内衣的颜色。在菜单栏中执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，在弹出的“色相/饱和度”对话框中设置“色相”为-168、“饱和度”为-5、“明度”为 71，单击“确定”按钮，如图 9-80 所示。

Step30 回到“背景”层，将地面进行一些阴影处理，参数设置和效果如图 9-122 所示。

Step31 至此，完成了整幅画的制作，最终效果如图 9-123 所示。

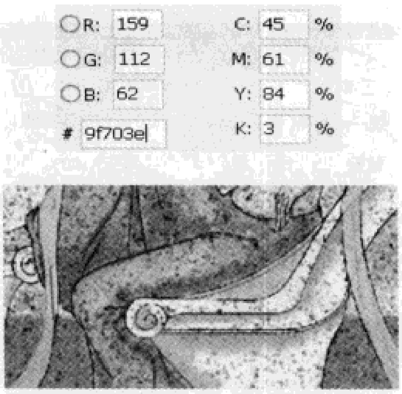


图 9-122　设置地面颜色的参数并调整阴影后的效果

图 9-123　古壁画的最终效果

9.5　典型实例五：制作“长睫毛”的效果

Step01 启动 Photoshop CS5 软件，打开事先处理好的线稿，如图 9-124 所示。

图 9-124　长睫毛少女的线稿效果

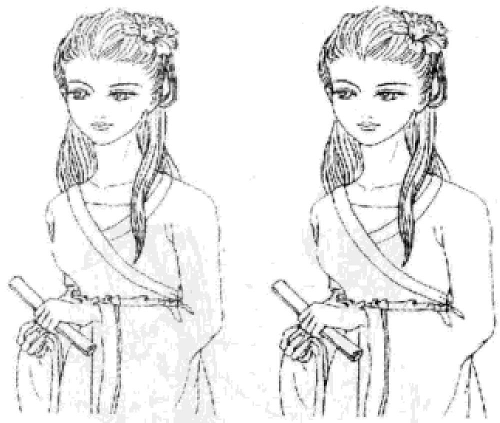


图 9-84　“背景副本”图层被修整后的效果

图 9-85　设置“高斯模糊”对话框中的参数

Step21 将刚才关闭的图层都打开，看到的就是这张具有国画效果的古装漫画美少女，如图 9-87 所示。

图 9-86　高斯模糊后的效果

图 9-87　古装漫画美少女的最终效果

9.4　典型实例四：制作“古壁画”的效果

Step01 打开扫描好的铅笔稿，如图 9-88 所示，大家可以看到扫描的图像很灰，这就需要进行调整。

Step02 单击工具箱中的（魔棒工具），选中除线条外的任何一部分，如图 9-89 所示。执行“选择”→“选取相似”命令，将图中的灰色调全部选中，如图 9-90 所示。

Step03 按住<Delete>键，将选中的部分清除掉，就得到了清晰的线条。再使用（矩形选框工具）框选需要的部分后，执行“图像”→“裁剪”命令，得到如图 9-91 所示的效果。

图 9-129　反复修改后的效果

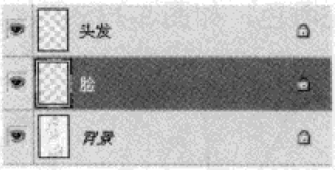


图 9-130　新建的“脸”图层

Step 08 与头发的着色方法一样，设置拾色器中的颜色参数 R 为 245、G 为 215、B 为 189。结合（画笔工具）和（橡皮擦工具），沿着脸部边缘部分开始描绘，使用（套索工具）指定选区，再执行“编辑”→“填充”命令，使用同样的颜色进行填充，如图 9-131 所示。

图 9-131　填充脸部颜色后的效果

Step 09 至此，脸部制作完成，下面开始制作脸部以下的皮肤部分。与 Step 07 一样，在“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个用于填充皮肤的图层“皮肤”，位于“脸”图层的下方，如图 9-132 所示。

Step 10 使用（吸管工具）选取脸部颜色，再按照与填充脸部一样的方法为皮肤填充颜色，如图 9-133 所示。

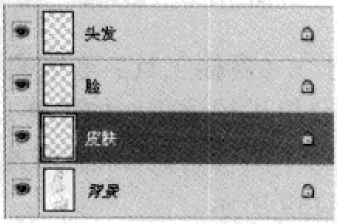


图 9-132　新建的“皮肤”图层

图 9-133　填充皮肤颜色后的效果

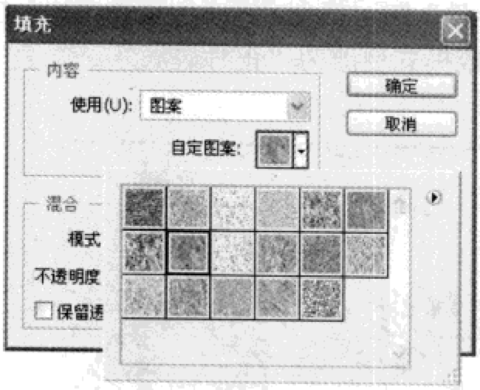


图 9-92 选择“泥土”选项

图 9-93 设置“图层”面板中的参数设置和效果

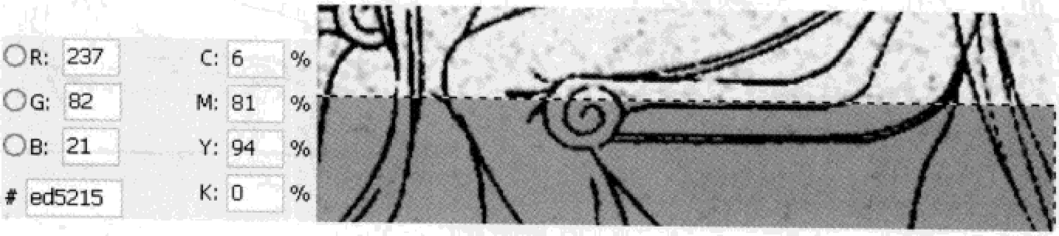


图 9-94 设置地面颜色的参数和填充颜色后的效果

Step 08 填充好颜色后，使用 (橡皮擦工具) 设置不同的大小，将除地面之外的多余色彩擦掉，分别如图 9-95、图 9-96 所示。

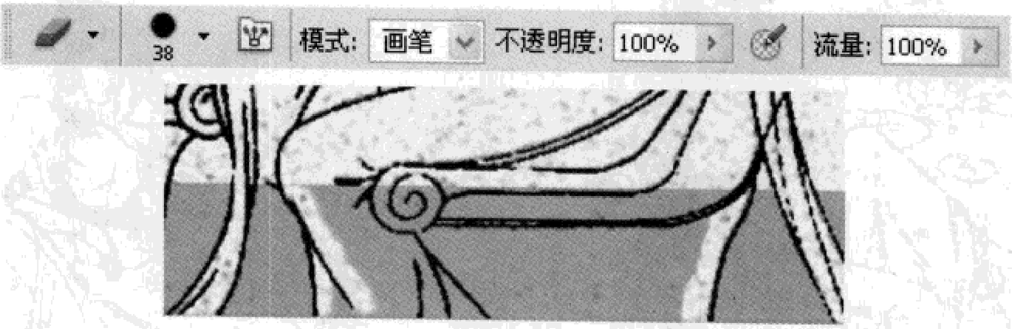


图 9-95 小号橡皮擦的参数设置和效果

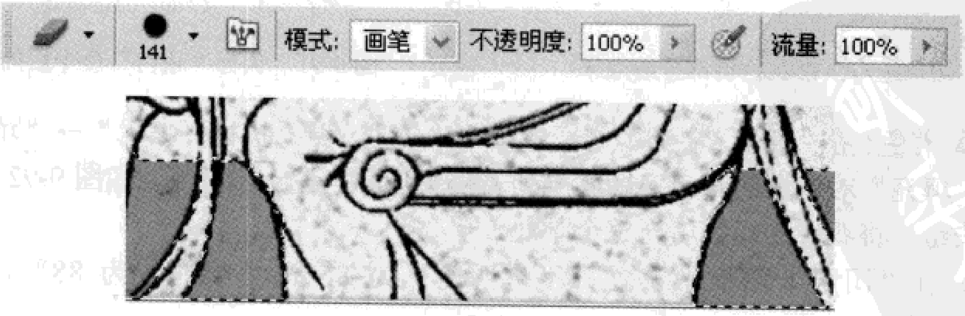


图 9-96 大号橡皮擦的参数设置和效果

Step 09 执行“选择”→“反向”命令，将选区反选以便制作河塘，如图 9-97 所示。

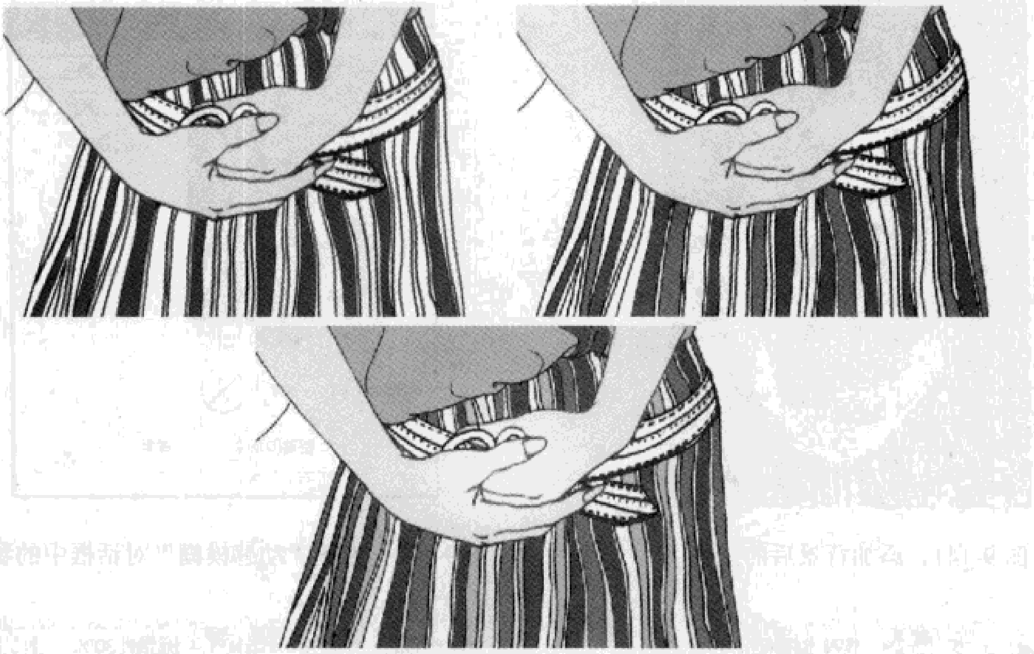


图 9-138　分组填充裙子颜色后的效果

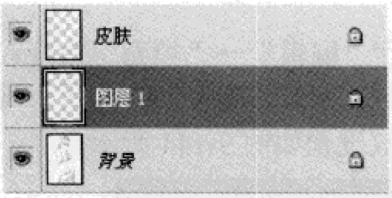


图 9-139　新建“图层 1”

图 9-140　具有波斯花纹的效果

Step18 使用（移动工具）将花纹移到正在编辑的文件中，左右调整到合适的位置，以达到最佳的视觉效果，如图 9-141 所示。

Step19 整体看来，后面的背景太过清楚，人物不够突出，所以要让它变得模糊一点。执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，设置“角度”为-42 度、“距离”为 5 像素，如图 9-142 所示，单击“确定”按钮。

Step20 制作背景中飞扬的纱布。在“图层 1”的上方建立“图层 2”，用来表现纱布。设置拾色器中的颜色参数 R 为 246、G 为 97、B 为 79，使用（画笔工具）沿纱布的边沿勾勒出边线，如图 9-143 所示。

Step 02 在“图层”面板中将“背景”图层拖到（创建新图层）按钮上，新建“背景副本”图层。将“背景副本”图层的“混合模式”更改为“正片叠底”，如图 9-125 所示。因为该层是用来保管钢笔线条的，所以单击（锁定图像像素）按钮，先把它锁起来，再次单击就可以解除锁定状态。

Step 03 着色。新建一个图层，并将其命名为“头发”，如图 9-126 所示。

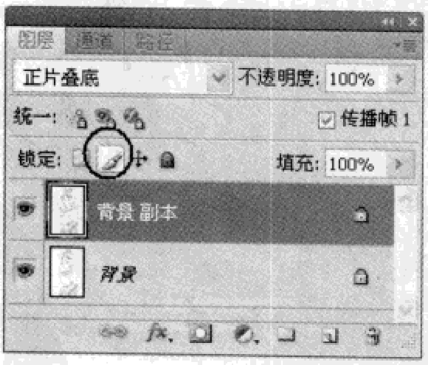


图 9-125　新建“背景副本”图层

图 9-126　新建“头发”图层

Step 04 在“拾色器（前景色）”中设置参数 R 为 102、G 为 60、B 为 19，使用（画笔工具）沿边线描绘填充头发边框，如图 9-127 所示。在进行操作时，可以使用（橡皮擦工具）同时进行修改，在其参数栏中将“模式”设置为“画笔”。

图 9-127　使用“画笔工具”描绘头发边框部分的效果

Step 05 使用（套索工具）选取要填充颜色的区域，设置“拾色器（前景色）”中的颜色参数 R 为 102、G 为 60、B 为 19，然后执行“编辑”→“填充”命令填充颜色，如图 9-128 所示。

Step 06 如果有未填充到的地方或者是多填充的地方，结合（画笔工具）和（橡皮擦工具）反复修改，直到满意为止，如图 9-129 所示。

Step 07 填充脸部的颜色。在“图层”面板中单击（创建新图层）按钮，新建一个用于填充脸部的图层，并命名为“脸”，位于“头发”图层的下方，如图 9-130 所示。

图 9-128　建立选区并填充颜色后的效果

Step 22 为各部分制作阴影。在"头发"层的上方新建一个"头发阴影"图层，用于制作头发的阴影。单击"头发阴影"图层，再单击（添加图层蒙板）按钮，将显示为选区的部分转化成蒙版区域，用这种方法制作的蒙版与图层相链接，如图 9-145 所示。

Step 23 按住<Ctrl>键，单击"头发"图层的图框并显示为选区，在"拾色器（前景色）"对话框中选择一个比头发颜色稍微深一点的色彩作为阴影，其参数设置 R 为 69、G 为 35、B 为 9，如图 9-146 所示。

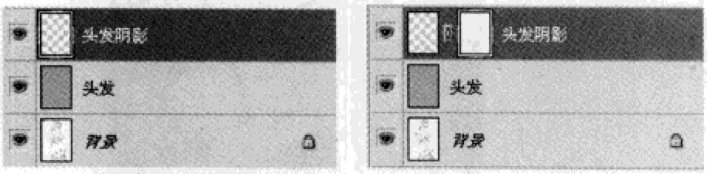


图 9-145　新建"头发阴影"图层和制作的蒙版区域

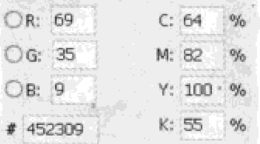


图 9-146　设置"头发"图层的阴影颜色

Step 24 在"画笔"参数栏中选择一个适当大小和形态的画笔，参数设置如图 9-147 所示。执行"窗口"→"画笔"命令，勾选"画笔"面板中的"其他动态"复选框，设置"不透明度抖动"为 0%、"控制"为渐隐、80；设置"流量抖动"为 0%、"控制"为关，如图 9-148 所示。

图 9-147　"画笔工具"的参数设置

Step 25 为头发上色。结合（画笔工具）和（橡皮擦工具）添加阴影，如图 9-149 所示，在其参数栏中设置模式为"画笔"。

Step 26 为头发上添加高光效果。使用与制作阴影相同的方法绘制出高光部分，先在"头发阴影"层的上方新建一个"头发高光"层，再制作蒙版，如图 9-150 所示。

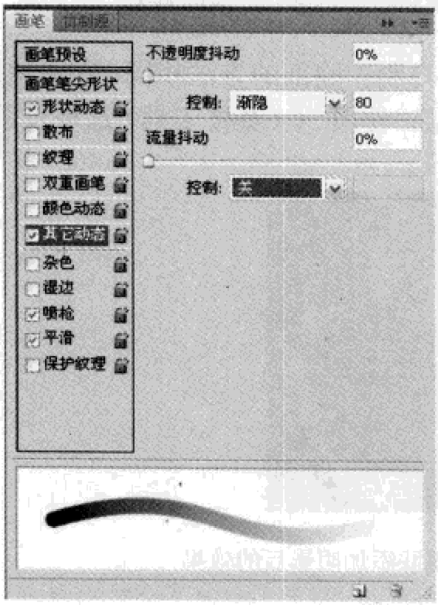


图 9-148　设置"画笔"面板中的各项参数

图 9-149　为头发添加阴影后的效果

图 9-150　为头发添加高光后的效果

图 9-141　添加背景后的效果

图 9-142　设置“动感模糊”对话框中的参数

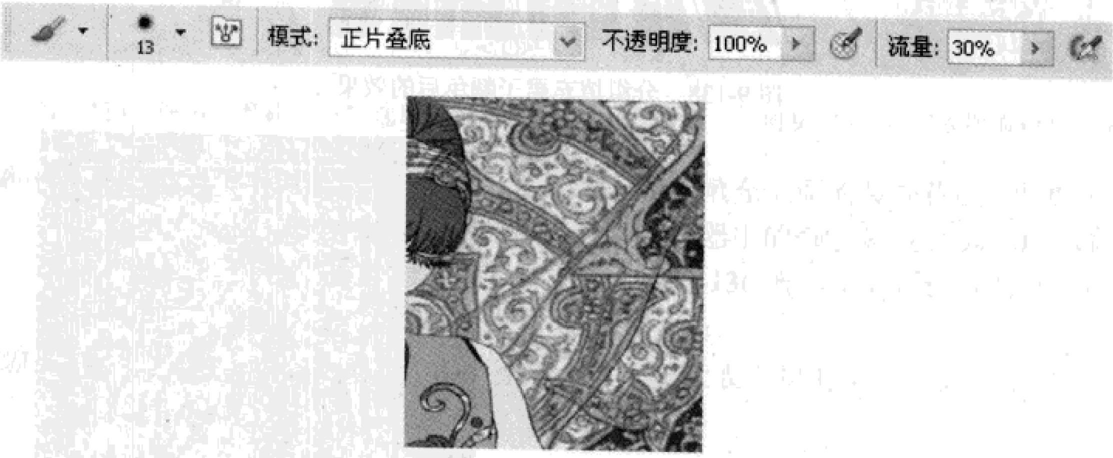


图 9-143　设置“画笔”参数栏中的各项参数和勾勒出纱布边沿的效果

Step 21　使用（套索工具）选取范围，然后再执行“编辑”→“填充”命令，填充颜色。设置“拾色器（前景色）”中的颜色参数 R 为 246、G 为 97、B 为 79。为了表现纱布的透明质感，填充时将“不透明度”设置为 35%，其他参数设置如图 9-144 所示。

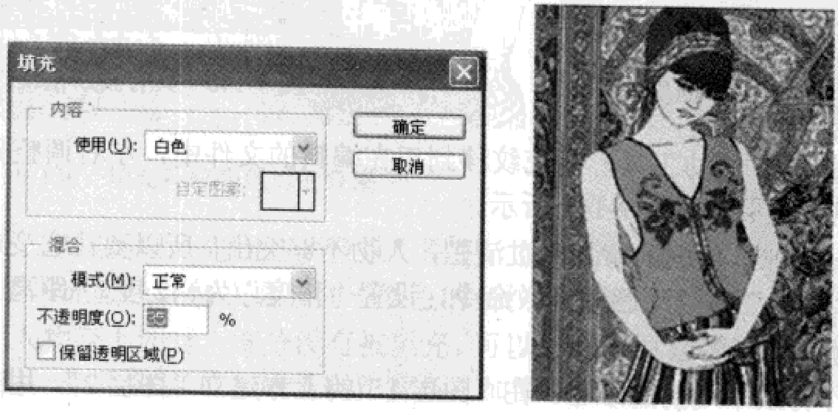


图 9-144　设置“填充”对话框中的各项参数和填充纱布后的效果

框中设置“输出”为 125、“输入”为 155，单击“确定”按钮。调整后的头巾色彩已与背景区分离开，如图 9-155 所示。

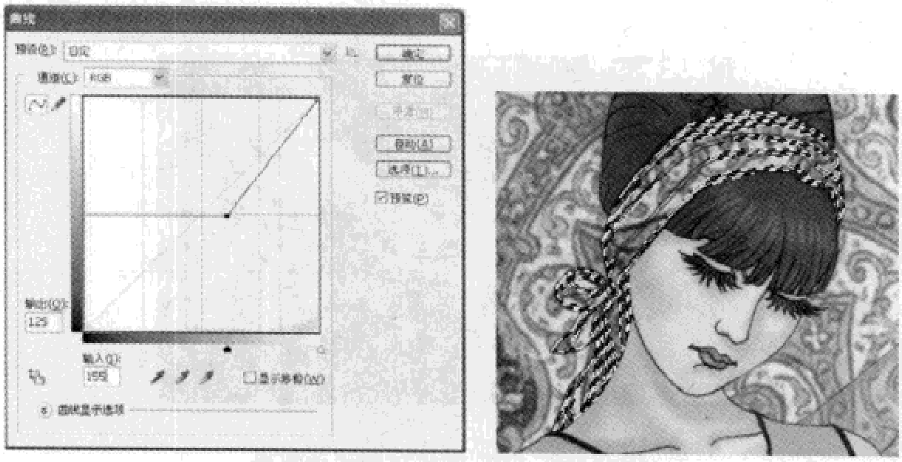


图 9-155　设置“曲线”对话框中的各项参数和建立头巾选区的效果

图 9-156　为头巾添加阴影后的效果

Step32　在“背景”层中使用（加深工具）和（减淡工具）制作阴影，如图 9-156 所示。

Step33　制作上衣的阴影。在制作上衣阴影的同时，是否还记得有一部分没有被填充颜色的区域，它们现在被底色所覆盖。现在运用与制作头巾的方法来制作它们，如图 9-157 所示。

Step34　在“裙子”层添加一个蒙版。使用（渐变工具）拉出渐变效果后，再使用（加深工具）加深颜色，效果如图 9-158 所示。

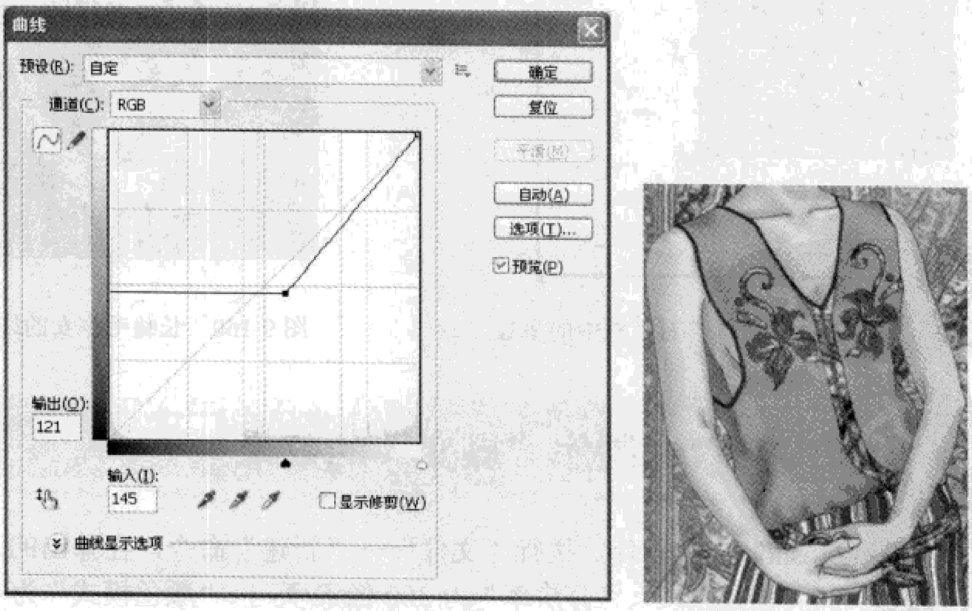


图 9-157　设置“曲线”对话框中的参数和为上衣添加阴影后的效果

Step27 制作面部阴影。先填充睫毛和嘴唇，如图 9-151 所示。

Step28 在“脸”图层的上方新建一个“脸阴影”图层，用来制作脸部的阴影。与制作头发一样，先建立蒙版，然后回到“背景”图层，使用（魔棒工具）选取除睫毛和嘴唇之外的皮肤，如图 9-152 所示。

图 9-151 睫毛和嘴唇被添加颜色后的效果

图 9-152 使用“魔棒工具”建立选区的效果

Step29 制作较深的肤色和高光。用（画笔工具）在脸上轻轻涂抹，在其参数栏中将“模式”设置为“正片叠底”，再使用（橡皮擦工具）进行修改，如图 9-153 所示。

图 9-153 “画笔工具”参数栏中的参数设置和添加阴影后的脸部效果

Step30 制作包括脖子和手臂的皮肤部分阴影。这与制作脸部的方法相同，在“皮肤”层的上方新建一个“皮肤阴影”图层，回到“背景”图层，使用（魔棒工具）选取皮肤部分，再回到“皮肤阴影”层为其添加阴影，如图 9-154 所示。

图 9-154 新建“皮肤阴影”图层和为皮肤添加阴影后的效果

Step31 制作头巾。运用背景花纹来当作头巾的花纹。先在“背景”图层中使用（魔棒工具）选取头巾范围，执行“图像”→“调整”→“曲线”命令，在弹出的“曲线”对话

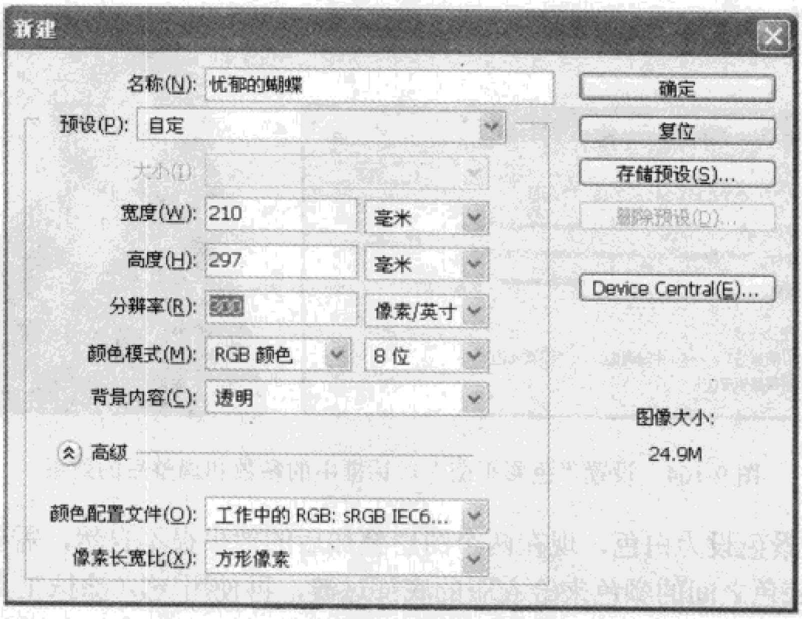


图 9-161　设置“新建”对话框中的各项参数

Step 02 打开人物文件，使用 （磁性套索工具）选取主体人物，执行“选择”→“反向”命令后，按<Delete>键将其他背景删掉，再执行“编辑”→“拷贝”命令将人物复制。回到“忧郁的蝴蝶”文件，新建一个图层，并命名为“人像”。执行“编辑”→“粘贴”命令，将对象置入“人像”图层中，如图 9-162 所示。

Step 03 执行“图像”→“调整”→“曲线”命令，弹出“曲线”对话框。设置“输入”为 107、“输出”为 156，单击“确定”按钮，将整个图像变亮。再执行“图像”→“调整”→“色彩平衡”命令，弹出“色彩平衡”对话框。将数值依次设置为-34、-16、-84，如图 9-163 所示，单击“确定”按钮。将图像中人物色彩作相应的调整，如图 9-164 所示。

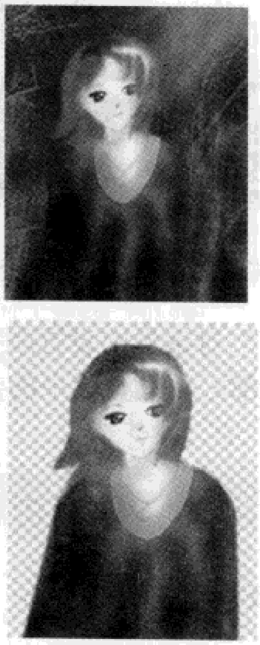


图 9-162　去掉背景的过程

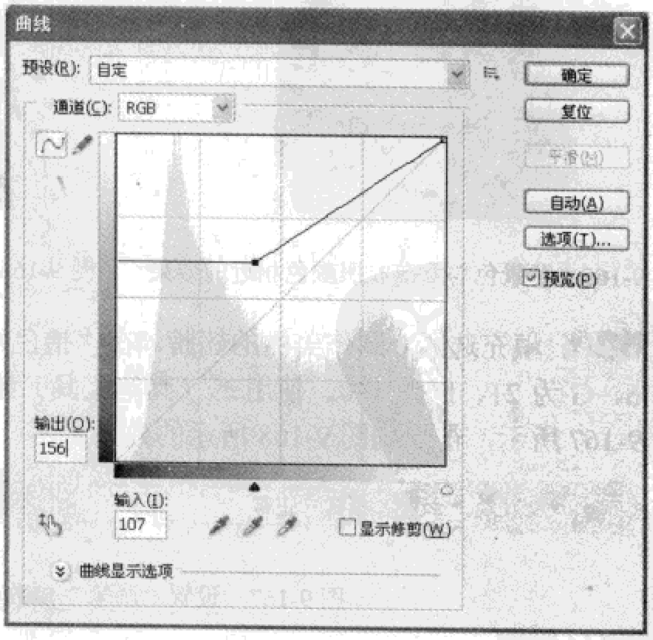


图 9-163　设置“曲线”对话框中的参数

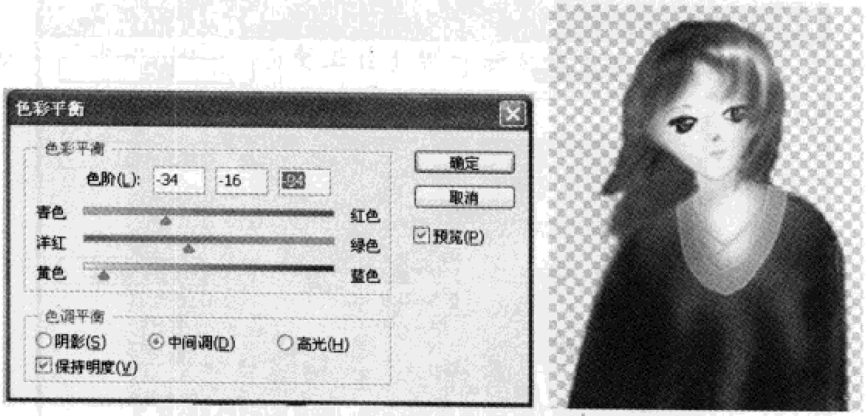


图 9-164　设置“色彩平衡”对话框中的参数和调整后的效果

Step 04 将背景色设为白色，现在两个图层叠加后的效果很不自然，需要进行适当处理。先用界于衣服和底色之间的颜色来给衣服的底部过渡，再使用（涂抹工具）和（模糊工具）让她和底色衔接得更自然。再使用（橡皮擦工具）修好边角，使它与背景融和，如图 9-165 所示。

Step 05 在“背景”层上方新建一个图层，并命名为“翅膀”。使用（钢笔工具）绘制翅膀的路径，在“路径”面板中单击右上角的小三角按钮，在弹出的下拉菜单中执行“建立选区”命令，得到一个选区，如图 9-166 所示。

图 9-165　背景色与女孩衣服颜色相近的效果

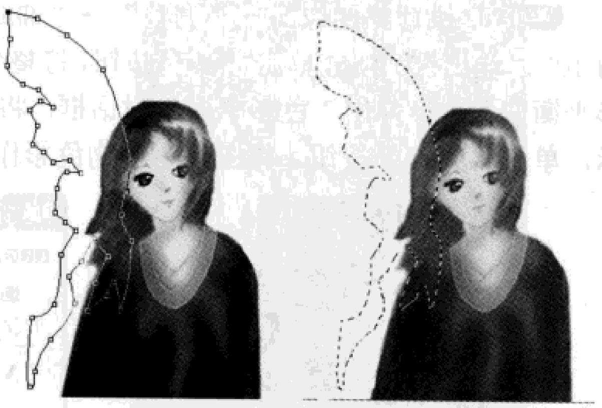


图 9-166　使用“钢笔工具”勾出的翅膀并创建了选区

Step 06 填充选区，制作美丽的翅膀。在“拾色器（前景色）”对话框中设置颜色参数 R 为 136、G 为 21、B 为 140。使用（画笔工具）绘制翅膀的上部，其参数栏中的参数设置如图 9-167 所示，得到如图 9-168 所示的效果。

图 9-167　设置“画笔”参数栏中的各项参数

Step 07 在“拾色器（前景色）”对话框中设置颜色参数 R 为 165、G 为 212、B 为 40。使用（画笔工具）绘制翅膀的下部，得到如图 9-169 所示的效果。

图 9-168　绘制翅膀上部的效果

图 9-169　绘制翅膀下部的效果

Step 08 在“拾色器（前景色）”对话框中设置颜色参数 R 为 228、G 为 212、B 为 71，使用（画笔工具）绘制翅膀的中部，其参数栏中的参数设置如图 9-170 所示，得到如图 9-171 所示的效果。

图 9-170　设置“画笔”参数栏中的参数设置

Step 09 执行“选择”→“反向”命令，在反选的范围内再执行“滤镜”→“风格化”→“风”命令，在弹出的“风”对话框中设置参数，如图 9-172 所示，单击“确定”按钮，得到如图 9-173 所示的效果。

图 9-171　最终翅膀颜色的效果

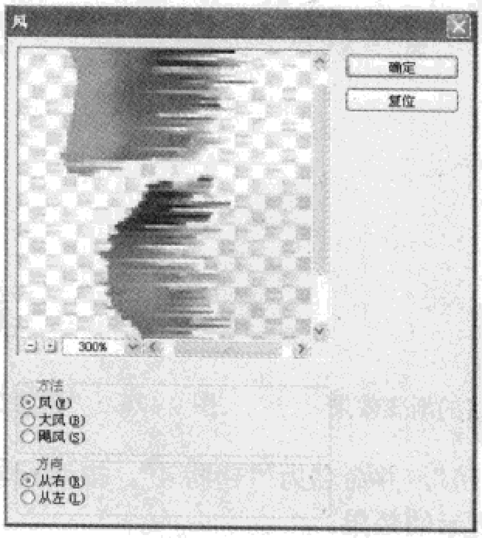


图 9-172　设置“风”对话框中的参数

图 9-173　调整后的效果

Step 10 在“图层”面板中选择“翅膀”图层，单击“图层”面板下方的（添加图层蒙板）按钮，在“翅膀”图层出现了图层蒙版。选中图层蒙版，将前景色设置为“黑色”。单击（渐变工具），在翅膀上由内至外拉出渐变，如图 9-174 所示，在“图层”面板中将

“不透明度”的值更改为 65%。

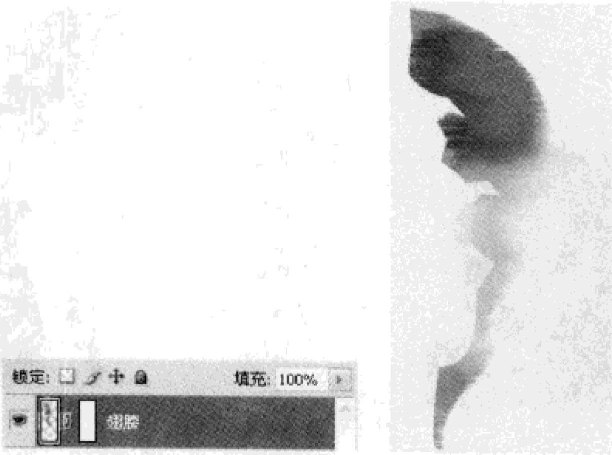


图 9-174　为“翅膀”图层添加图层蒙版和调整渐变、不透明度的效果

Step 11 将“翅膀”图层再复制一层，并命名为“翅膀 2”，得到一只新的翅膀。再新建一个图层蒙版，单击（添加图层蒙版）按钮，将前景色设置为“黑色”。再单击（渐变工具），在“翅膀 2”上拉出渐变，如图 9-175 所示，在“图层”面板中将“不透明度”更改为 40%。

Step 12 重复 Step 11 的操作，更名为“翅膀 3”。在“图层”面板中将“不透明度”的值更改为 95%，调整三只翅膀的位置，如图 9-176 所示。

图 9-175　“翅膀 2”图层的渐变效果

图 9-176　“翅膀 3”图层的渐变和不透明度的效果

Step 13 再次复制“翅膀”，并命名为“翅膀 4”。按<Ctrl> +<T>组合键，对“翅膀 4”进行缩小，得到如图 9-177 所示的效果。

Step 14 新建“翅膀 5”图层，重复 Step 11 的操作。执行“编辑”→“自由变换”或“编辑”→“变换”命令，不断地进行调整，得到最终的翅膀效果，如图 9-178 所示。

Step 15 新建一个图层，位于“背景”图层之上，并命名为“星”。设置“拾色器（前景色）”对话框中的参数 R 为 243、G 为 133、B 为 247，使用（画笔工具）在文件中随意绘画，参数设置如图 9-179 所示，效果如图 9-180 所示。

图 9-177　“翅膀 4”图层被缩放后的效果

图 9-178　图层被合并后的最终效果

图 9-179　为“红叶”图层设置“画笔”参数栏中的参数

图 9-180　“忧郁的蝴蝶”最终完成效果

9.7　典型实例七：制作“模特”的效果

Step 01 打开线稿，进行修整。使用（橡皮擦工具）删除杂乱的线条，得到干净的线稿，如图 9-181 所示。

图 9-181　模特线稿的效果

Step 02 将“背景”层拖到 （创建新图层）按钮上，新建一个“背景副本”图层。将其合成模式更改为“正片叠底”，如图 9-182 所示。

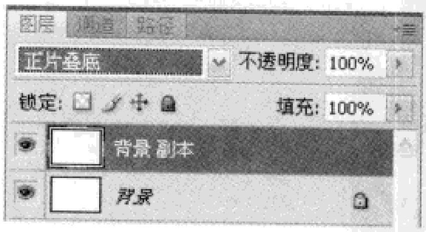


图 9-182　复制“背景”图层

Step 03 在处于“背景”图层的情况下，在“拾色器（前景色）”对话框中选取浅灰色作为地面颜色，使用 （套索工具）制作出选取范围，然后执行“编辑”→“填充”命令进行填充，参数设置和效果如图 9-183 所示。

Step 04 执行“选择”→“反选”命令，进行反选。再在“拾色器（前景色）”对话框中选取淡蓝色作为天空的颜色进行填充，参数设置和效果如图 9-184 所示。

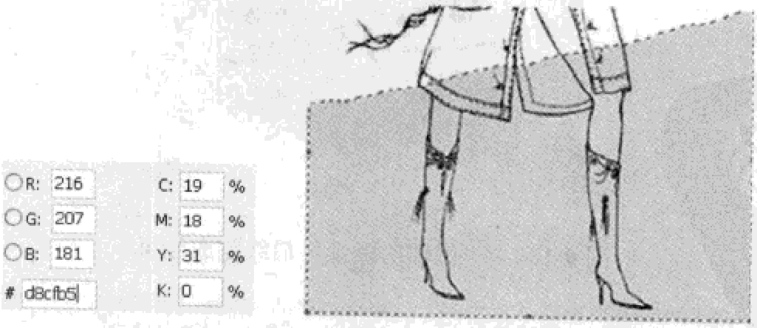


图 9-183　设置“背景”图层颜色的参数和填充颜色后的效果

Step 05 在天空部分被选取的情况下，使用 （画笔工具）并在“拾色器（前景色）”对话框中选取合适的颜色，参数设置如图 9-185 所示，绘制出远山的效果。

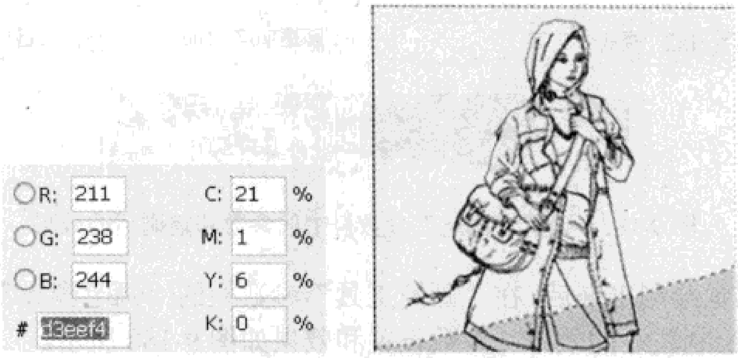


图 9-184 设置天空颜色的参数和填充颜色后的效果

图 9-185 设置“画笔”参数栏中的参数、远山的颜色参数和填充后的效果

Step 06 此时，湖面的水不够清澈。使用 （魔棒工具）选中需要的部位，执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，弹出“色相/饱和度”对话框，参数设置和效果如图 9-186 所示。

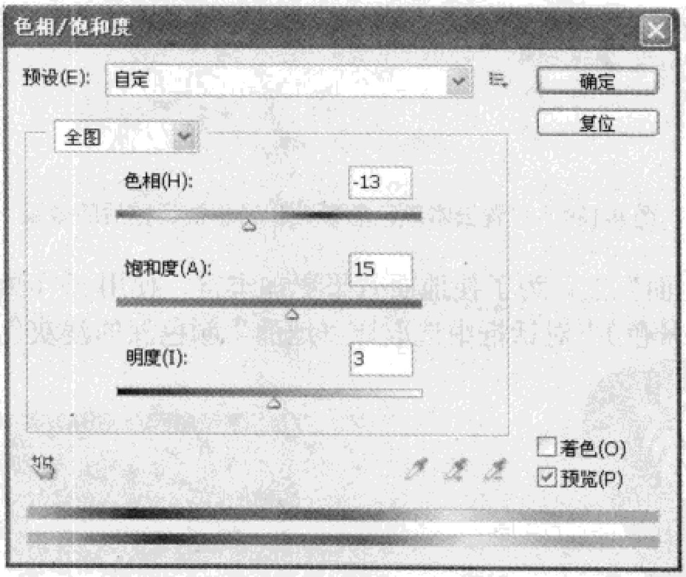


图 9-186 调整“色相/饱和度”对话框中的参数

Step 07 在保持选取的情况下，使用 （画笔工具）绘制出远山的倒影。在“拾色器（前景色）”对话框中选取比山的颜色鲜艳的绿色作为倒影，参数设置和效果如图 9-187 所示。

图 9-187　设置“画笔”参数栏中的参数和笔刷后的效果

Step 08 大体感觉绘制出来后，在“画笔工具”参数栏的“画笔预设”选取器中选取画笔类型为“粉笔”，绘制波纹的效果，参数设置和效果如图 9-188 所示。

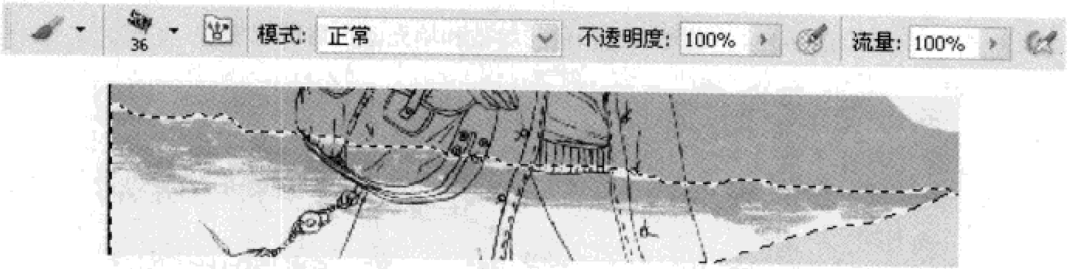


图 9-188　设置“画笔”参数栏中的参数和笔刷后的效果

Step 09 制作云彩。选取白色，运用不同的透明度，制作出白云的效果。在使用（画笔工具）绘制时，要先用透明度较高的笔触，再用透明度较低的笔触叠加，这样才能制作出自然的效果，参数设置和效果如图 9-189 所示。

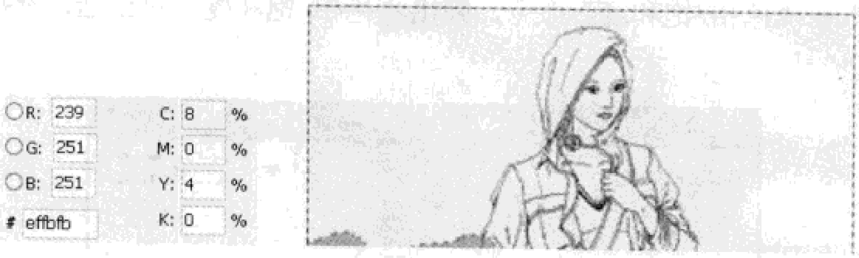


图 9-189　设置云彩颜色的参数和云彩被调整后的效果

Step 10 回到“地面”上，为了使地面效果更加丰富，使用（画笔工具）制作多条纹线。在“拾色器（前景色）”对话框中选取比“地面”颜色深的浅灰色来制作，参数设置和效果如图 9-190 所示。

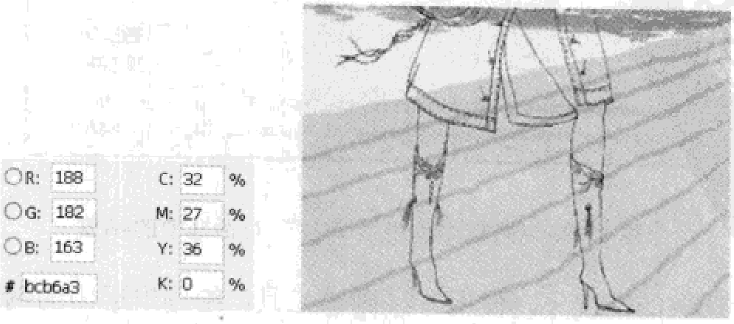


图 9-190　设置地面颜色的参数和填充颜色后的效果

Step 11 此时，背景的大体效果已经绘制完成，回到主体人物的制作上。在“背景”图层的上方新建一个“皮肤”图层，用于制作皮肤。回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取皮肤的填充范围，如图 9-191 所示。

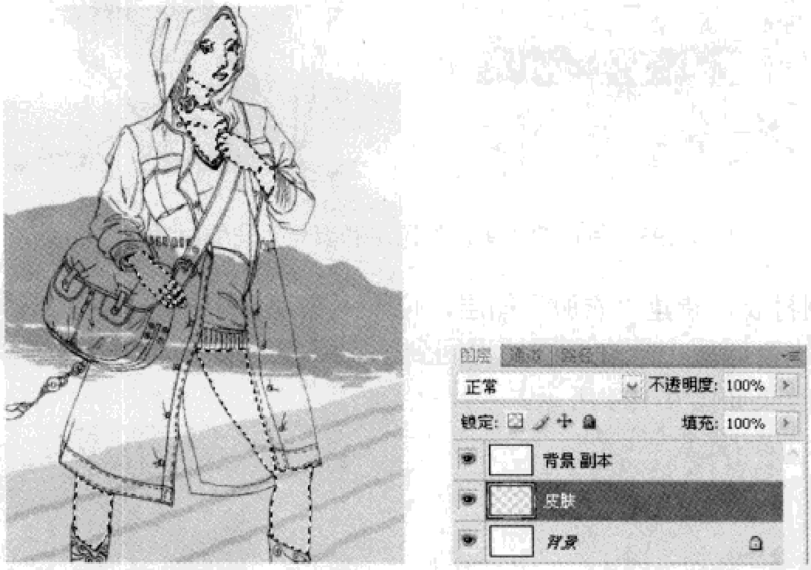


图 9-191　图像的整体效果和新建的“皮肤”图层

Step 12 选取合适的肤色，再回到“皮肤”层来填充颜色。执行“编辑”→“填充”命令进行填充，参数设置和效果如图 9-192 所示。

『提示』: 各个图层控制着不同的图层色彩，而“背景副本”图层是用来控制线条的，千万不可在没有回到填充图层的情况下进行填充，这样就破坏了“背景副本”图层，使得在选取其他图层范围时遇到麻烦。

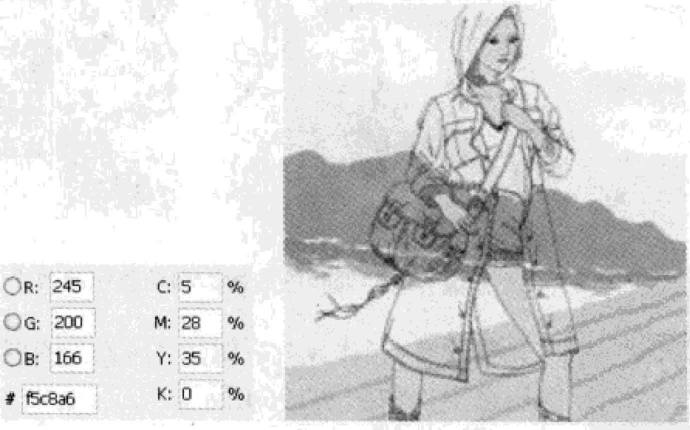


图 9-192　设置“皮肤”图层颜色的参数和填充颜色后的效果

Step 13 在“皮肤”图层的上方新建“头发”图层，用于制作头发。由于头发的选取范围较小，不方便使用（魔棒工具），因此这里可以直接在“头发”图层使用（画笔工具）进行绘制。如有超出绘制范围的现象，则使用（橡皮擦工具）小心地擦掉即可。这种方法一般适用于较难选取的部位及没有完全闭合的路径。现在选取棕色进行绘制，如图 9-193 所示。

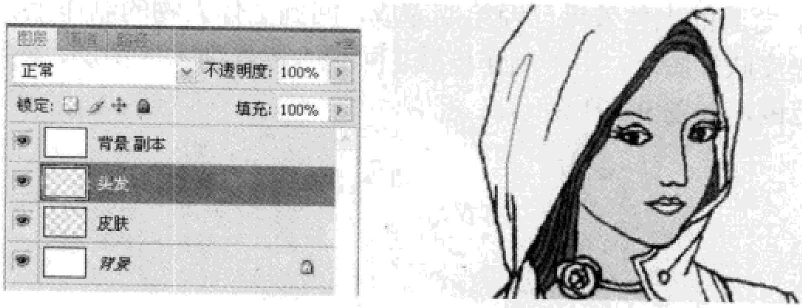


图 9-193　新建的“头发”图层和填充头发颜色后的效果

Step14 绘制衬衣，新建“衣服”图层，位于“头发”图层的上方。与 Step10 、Step11 类似，在“背景副本”图层中选取范围，再回到“衣服”图层填充颜色。选择鲜艳的紫色来填充，参数设置和效果如图 9-194 所示。

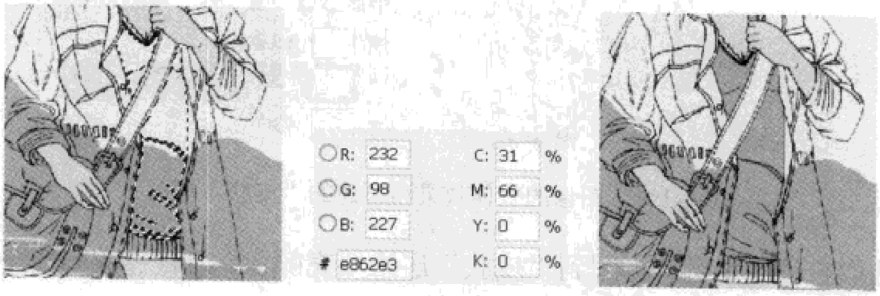


图 9-194　新建“衣服”层颜色的参数和填充颜色后的效果

Step15 花边与收口处的颜色要与衬衣的主体颜色差开一个色阶，这样才能体现衣服的款式，参数设置和效果如图 9-195 所示。

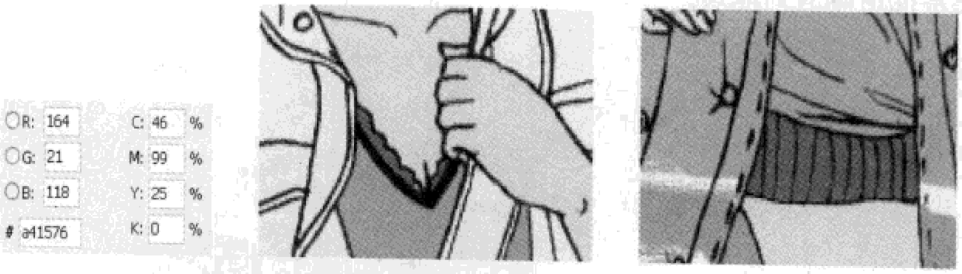


图 9-195　设置花边与收口处颜色的参数和调整后的效果

图 9-196　新建的“风衣”图层

Step16 制作风衣。新建“风衣”图层，该图层位于“衣服”图层之上，如图 9-196 所示。

Step17 回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取风衣的帽子、衣、袖，由于选择的部分很多，因此按住<Shift>键来添加选区。回到“风衣”图层，在“拾色器（前景色）”对话框中选取“淡黄色”，执行“编辑”→“填充”命令填充颜色，颜色参数设置和效果如图 9-197 所示。

Step18 回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取第二步（衣袋、袖口）需要填充颜色的部分，再回到“风衣”

图层，在前景色中选取“深黄色”，执行“编辑”→“填充”命令填充颜色，颜色参数设置和效果如图 9-198 所示。

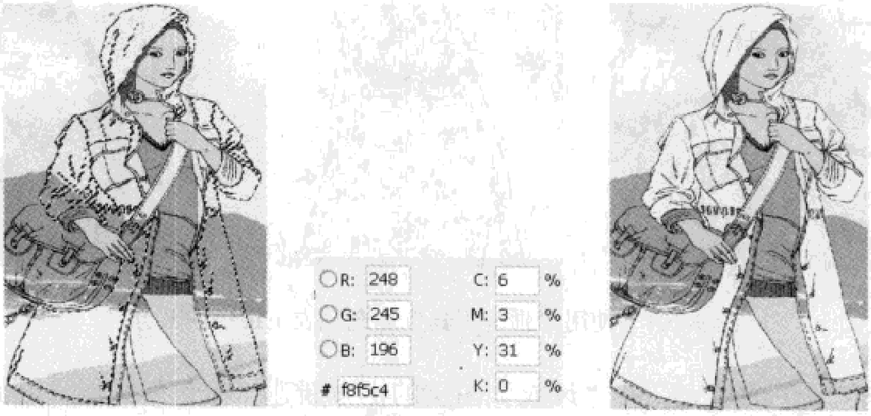


图 9-197 设置“帽子”、“衣”、“袖”颜色的参数和填充颜色后的效果

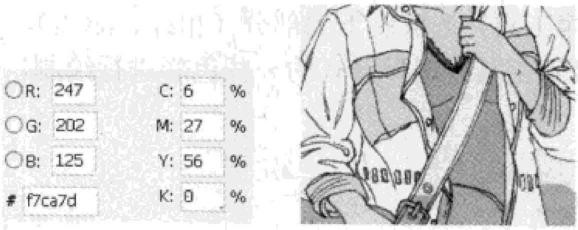


图 9-198 设置“衣袋”、“袖口”的颜色参数和填充颜色后的效果

Step19 回到“背景副本”图层，使用（魔棒工具）选取第三部分（衬里）填充颜色，颜色参数设置和效果如图 9-199 所示。

Step20 用同样的方法，完成其他部分的填充。需要注意的是，由于衣领上的面积太过细小，使用（魔棒工具）选取很不方便，这时就要将（魔棒工具）的“容差”值增大，即更改为“100”。这些难以选取的部位也可使用（画笔工具）来填充，一旦有出界的部分，可以使用（橡皮擦工具）来修改，参数设置和效果如图 9-200 所示。

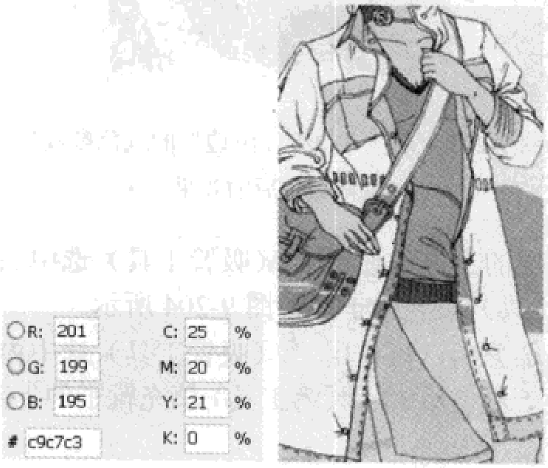


图 9-199 设置“衬里”的颜色参数和填充颜色后的效果

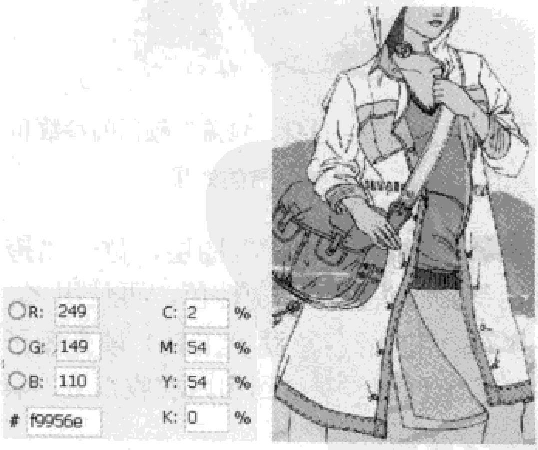


图 9-200 设置衣领和衣服边沿颜色的参数和填充颜色后的效果

Step21 使用（画笔工具）进行填充。填充完毕后，风衣的基本色彩就定下了，如图9-201所示。

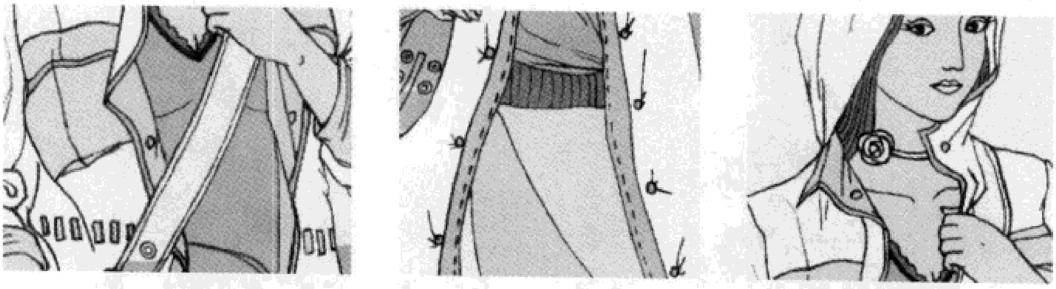


图 9-201　使用“画笔工具”填充风衣上细小的部分

Step22 挎包颜色的填充。在“风衣”图层的上方新建“挎包”图层，回到“背景副本”图层，用与Step17一样的方法先选取需要填充的部分（包盖、包身），颜色参数设置和效果如图9-202所示。

Step23 使用（魔棒工具）选取剩下的部分（扣绊、滚边），再使用（画笔工具）填充颜色。还可使用（吸管工具）选择已有的一些色彩进行绘制，颜色参数设置和效果如图9-203所示。

图 9-202　设置“包身、包盖”颜色的参数和填充颜色后的效果

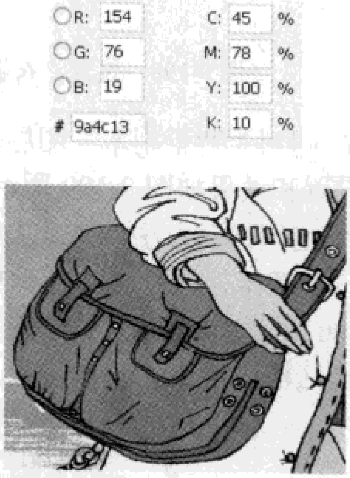


图 9-203　设置“扣绊、滚边”的颜色参数和填充颜色后的效果

Step24 新建“靴子”图层，位于“挎包”图层的上方。使用（吸管工具）选中头发部分，得到与头发一样的棕色，再使用（画笔工具）填充靴子，如图9-204所示。

Step25 使用（画笔工具）填充靴子的棕色部分后，再使用（吸管工具）选中内衣收口处的紫色部分，得到和内衣收口处一样的紫色，再使用（画笔工具）填充靴子的上部，如图9-205所示。

Step26 回到“皮肤”图层，将未填充完的小部分填充完毕。使用（画笔工具）分别绘制出眼睛、嘴唇和装饰物，设置拾色器中的眼睛颜色参数R为140、G为167、B为242；拾色器中的嘴唇颜色参数R为245、G为115、B为176；拾色器中的装饰物颜色参数R为

193、G 为 26、B 为 105，如图 9-206 所示。

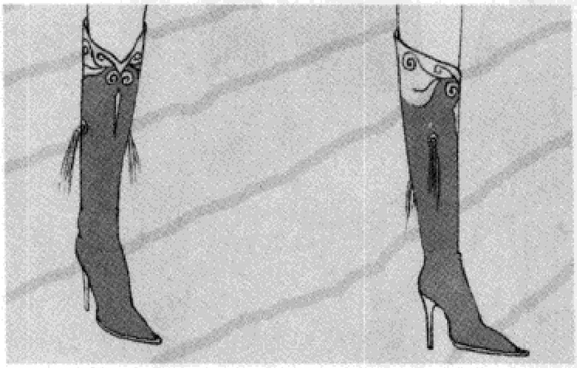


图 9-204　“靴子”图层被填充颜色后的效果

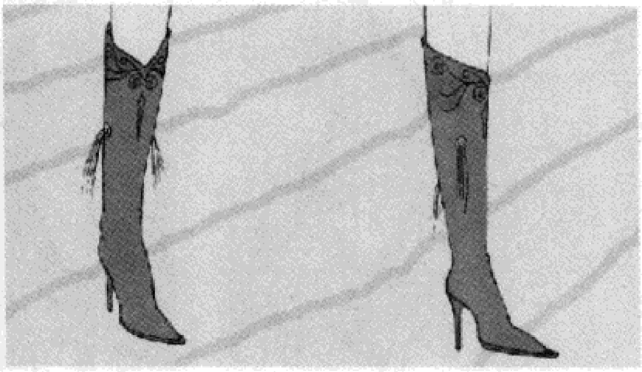


图 9-205　为靴子的上端填充紫色后的效果

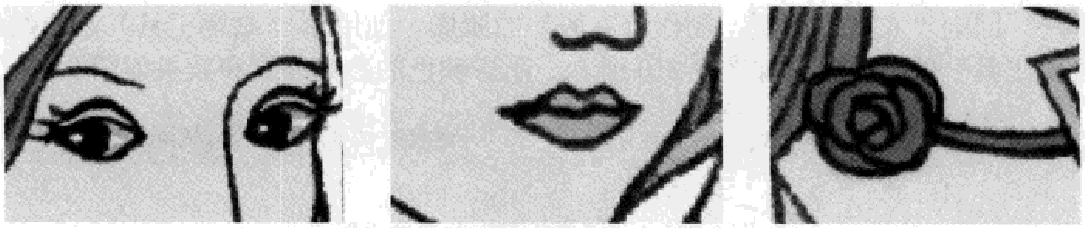


图 9-206　眼睛、嘴唇和装饰物被填充颜色后的效果

Step 27　为图像添加阴影。回到“背景”图层，制作人物在阳光下的投影。使用（画笔工具）并在“拾色器（前景色）”对话框中选取一种“浅灰色”，根据画笔压力和笔触的大小分几次绘制，如图 9-207 所示。需要注意的是，这时画笔选项中的“模式”一定要设置为“正片叠底”，否则阴影的颜色会覆盖地面的颜色，参数设置和效果如图 9-208 所示。

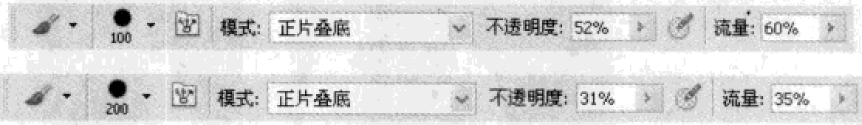


图 9-207　不同大小画笔的参数设置

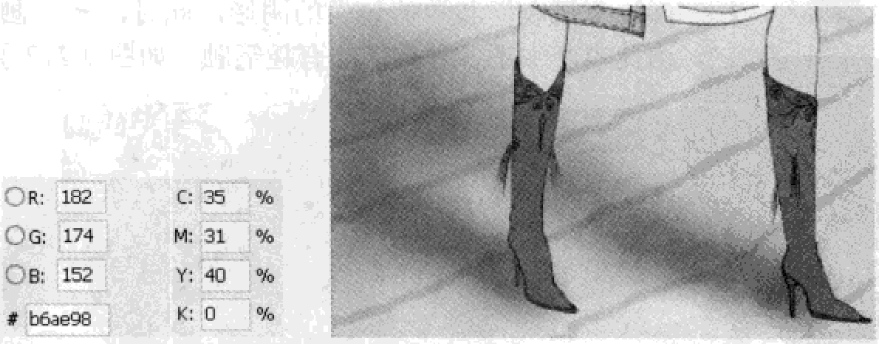


图 9-208　设置的阴影颜色参数和填充颜色后的效果

Step 28　进入“皮肤”图层，制作皮肤的阴影。使用（魔棒工具）选取皮肤，再使用（画笔工具）绘制阴影。先用较大的笔触绘制再用较小的笔触加深，如图 9-209 所示。

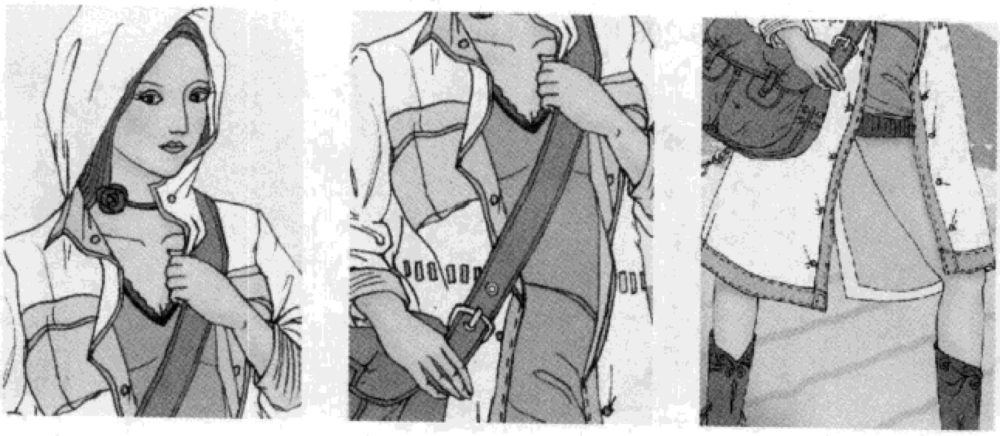


图 9-209　为皮肤添加阴影后的效果

Step 29 回到“衣服”图层，制作“衣服”的阴影。使用（画笔工具）沿衣纹绘制阴影，“画笔工具”的参数设置如图 9-210 所示。阴影颜色的参数设置和效果如图 9-211 所示。

图 9-210　“画笔工具”的参数设置

图 9-211　设置“衣服”图层阴影颜色的参数和调整后的效果

Step 30 与 Step 27 一样，添加“风衣”和“挎包”的阴影。此时，（画笔工具）的模式一直设置为“正片叠底”，由此也产生了各种叠加的有趣笔触，如图 9-212 所示。

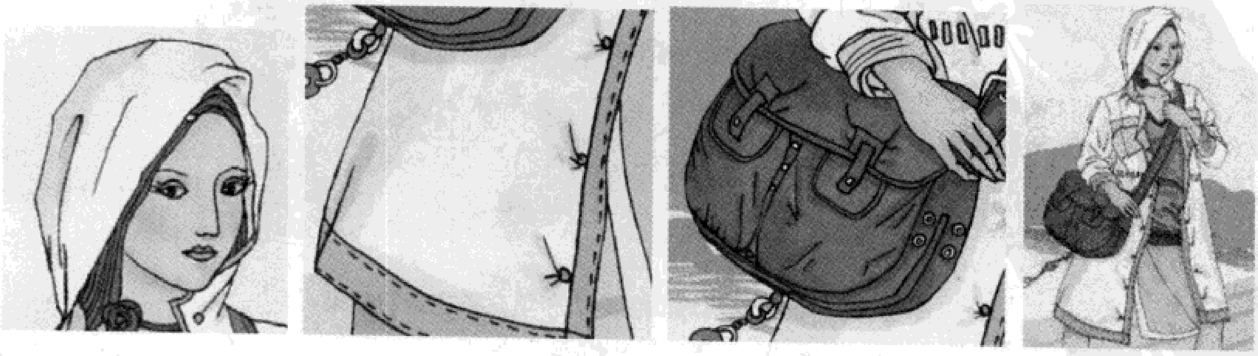


图 9-212　风衣和挎包被添加阴影后的效果

Step31 与 Step27 类似，添加“靴子”的阴影效果。在制作过程中笔触力求简洁，一步到位，如图 9-213 所示。

Step32 至此，这幅画已经制作完成，仔细检查看有什么遗漏或者需要修改的地方。现在发现远处的小河与山丘相比有些单调，结合使用（魔棒工具）和（画笔工具）再次进行修改，如图 9-214 所示。

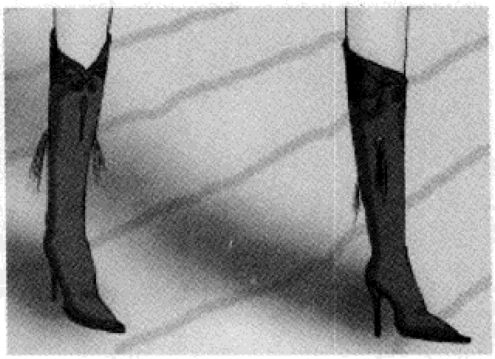


图 9-213　靴子被添加阴影后的效果

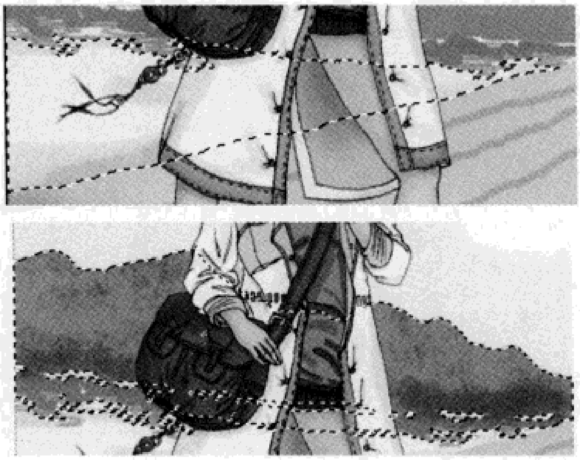


图 9-214　建立小河和山丘的选区并进行修整后的效果

Step33 完成后，最终效果如图 9-215 所示。

图 9-215　“模特”最终完成的效果

与"……"一致，添加"……"的阴影效果，在制作过程中注意力求简洁，一笔到位，如图9-213所示。

至此，这幅画已经制作完成，但需检查看看有什么遗漏或者需要修改的地方。现在发现远处的树的颜色和近处相比有些单薄，综合使用"（涂抹工具）和"（画笔工具）再次进行修改，如图9-214所示。

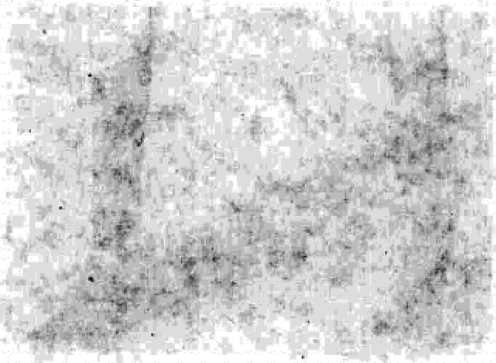


图9-213 建筑添加阴影后的效果

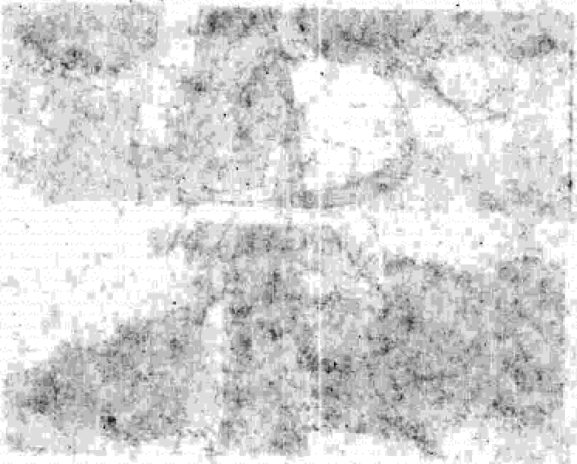


图9-214 修改小河和近处的远区并进行修整后的效果

完成后，最终效果如图9-215所示。

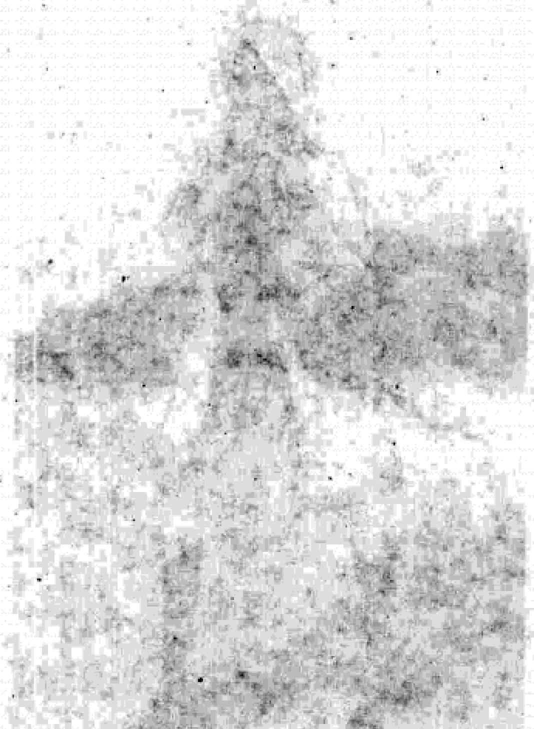
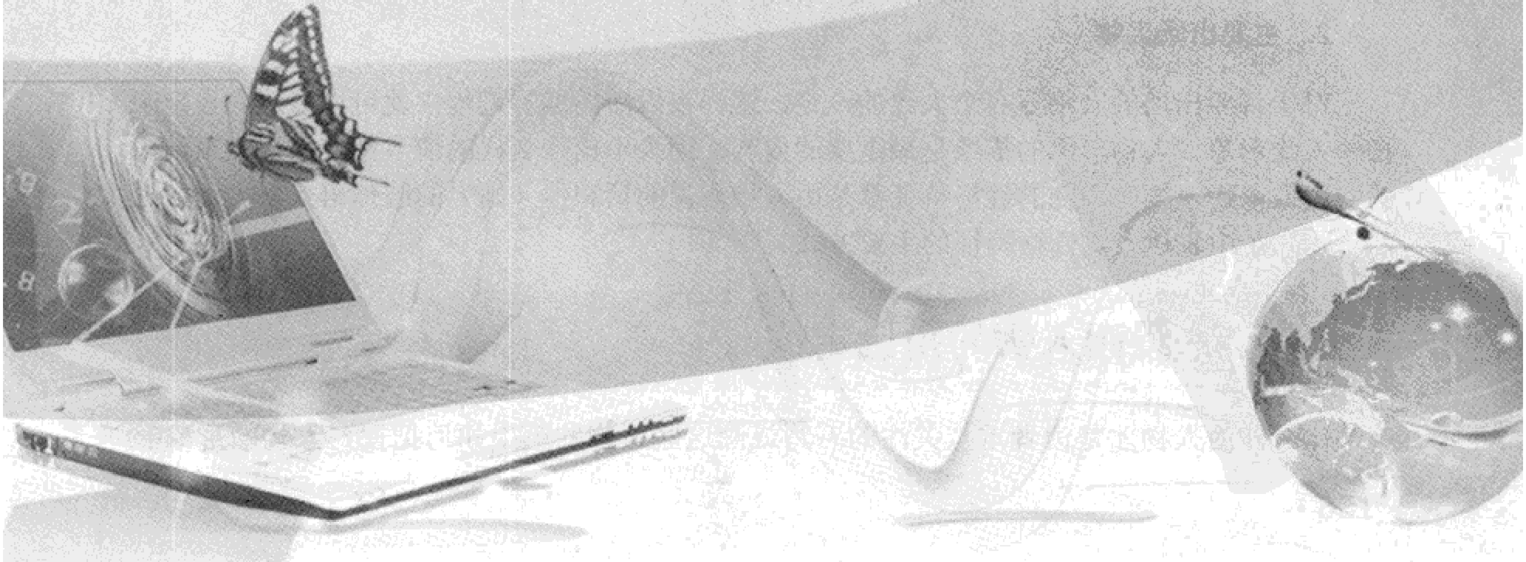


图9-215 "……"最终完成的效果

第三篇

连环故事漫画创作专业技术

本篇首先讲解连环故事漫画的基础理论知识，然后通过典型案例讲解连环故事漫画的绘制技法和专业技术，并在本篇的最后对卡通漫画创作的技巧进行了总结，使读者在学习了本篇后能够掌握一名高级卡通漫画设计师应具备的专业技能。



第10章 连环故事漫画的前期制作

10.1 编写脚本时的要点

创作好脚本是画好漫画的关键，但是漫画的脚本与传统的文学作品是不同的，因为在这里所有的描写到最后都会被一幅幅的画面所代替，能保留到最后的只有人物的对白而已。所以，美妙的文笔所起的作用不如文学作品那样重要。故事的结构、人物形象的塑造等都是完全表现在外的，因此，必须把情节发展的吸引力排在第一位，必须不断地使用各种方法来推动情节的发展，如果读者看了两三分钟，仍然没有看出情节的变化，那么，这个脚本就是失败的作品。在这两三分钟之内，要想办法让故事有小的情节转换。沉闷、拖沓以及忸怩作态都是行不通的，会遭到读者无情的唾弃。只有情节转换快且流畅的故事才会受到读者的喜爱。

在编写脚本时应该注意以下两点。

1. 故事发生的背景

（1）历史背景。这一点的描写可以丰富故事的深度和真实感，而且使脚本描写的内容具有历史感。

（2）宗教、神话和传说。这一点和上一点类似，尤其在一些带有幻想色彩的漫画故事中是必不可少的。

（3）风土人情。漫画虽然是虚构的，但来源于现实生活。在不同地域的描写上，一些风土人情的描写很重要。如这是个热带或寒带城市，它们应该具有什么不同的特点？从特产、气候、居民心态等很多地方都可以入手。

（4）政治、经济与军事。这三点可以描绘出一个国家的大体形态，但是在漫画中随笔带过即可。

2. 主要出场人物

对于将要出场的人物要有个大致的设定，这样在以后的编写过程中就可以参照着设定来描绘人物形象。人物形象的描绘是最重要的内容，因为不论什么样的情节都是由人物来演出的，就像电影一样。人物的性格特征都是由人物所说的话和他（她）的肢体语言来表达，这两者是漫画中表达人物性格特征的主要方式。

10.2 漫画人物的角色定位

什么样的人物才是读者重点关注的？写或画这些人物的笔墨如何把握？人物的形象靠

什么来表现？

1. 漫画人物

要描绘一部好的漫画，就要表现一个时代或地区人物的特征。不管是好的还是坏的，是智慧的还是愚钝的，每个出现在漫画中的人物都要起到恰如其分的作用。

这里先提一下对于小人物的描写。小人物是用来陪衬重要人物的，有些小人物是用来作大事件的铺垫，这样的人物基本上都可以一笔带过。

对于重要人物，笔墨要分得均匀一点。虽然说主角很重要，但即使是主角，也不能将笔墨都集中在他（她）身上，使得旁边的人物都平面化了，因为红花还需要绿叶的衬托！如果其他人物不是活生生的一个人，而是相对于主角的一个物，没有自己的人格特征那也是失败的漫画，所以笔墨要多花一点在重要的配角上。

要使每个人物的形象都有血有肉，并不是很容易的。

2. 美感人物

在描写人物时，特别是正面人物，这里所说的正面不是指好人坏人，是一种脚本作者心中认可、并希望读者认可的人物，要表现他（她）的美感。

3. 小说人物

经常在小说中看到一个有趣的现象，在一群人策划阴谋时，作者设下悬念。虽然读者知道有人正在策划着什么，但也仅此而已。画漫画也要如此，小说中的暗流和阴谋经常和伏笔联系起来，这些伏笔有这样几点好处：其一，为后面的事件作铺垫；其二，增加悬念，增强阅读感；其三，制造神秘的气氛。所以这样的写法屡试不爽，例如煽情能吸引读者往下看，它是永远不会被淘汰的。

4. 个性人物

就如同世界上没有两片相同的树叶一样，笔下的每个人都应该是不同的，包括他（她）做事的习惯、说话的口头禅、穿衣的喜好等细小的个性表现都要注意到，因为漫画人物就是靠许多这样细小个性的表现来丰富的，会觉得他（她）好像就生活在身边，不妨多观察一下您周围的人。

10.3 漫画中的分镜处理

由于漫画是用画面来表现主题的，因此画面是至关重要的。分镜的方法大致可以遵守以下几点：

（1）每页画面的分格不超过七格，过多的分格容易使画面显得凌乱、没有重点。还要注意视觉的流畅性，这个可以多多询问身边的人，看起来顺畅吗？

（2）特写或大场面要用大格子，其他连接画面用小格子。不要平均分配，让每个格子都一样大。因为，特写可以强调画面主题。

（3）注意动作的连续性，太烦琐、冗长的动作会削减剧情的吸引力和动作的力度。如果无法凭空想象动作，那么可以自己对镜子做动作，或让朋友做给你看。

（4）人物与场景中各个物体的位置应事确定好，这样在绘画时才不会出错。

此外，还要注意剧情中的转景。转景就是衔接两段不同场景剧情的那一部分。

◆ 使用文字或对白说明——可以使用上段剧情的结尾语或下段剧情的开头语。
◆ 使用小格子——有时会采用几个越来越淡的景物格子，就像电影中的渐淡或渐暗的手法。

10.4 绘制草稿

做完以上的准备，即可开始绘制草稿。

1. 光与影的处理方法

在现实生活中，所有的物体都会有影子，但是在漫画中光与影却有着不同的使用方法，并不是直接套用现实。

（1）表现自然中天气、光线、时间的阴影。比较接近自然，如图10-1所示。

图10-1 具有自然阴影的效果

（2）具有很强烈的气氛，如图10-2所示。

图 10-2　具有强烈气氛的效果

（3）表达背景的远近感，如图 10-3 所示。

图 10-3　具有远近感的效果

（4）为人物或物体制造立体感。这是最重要的功能，地面上的阴影会加强人物的存在感，物体和阴影的距离可以表达物体移动的状态和位置，分别如图 10-4、图 10-5 所示。

（5）突出主题或主要人物。将周围的人都蒙上暗色，使主角变亮，用来突出主角，如图 10-6 所示。

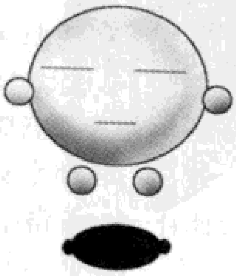


图 10-4　物体与阴影存在距离的效果

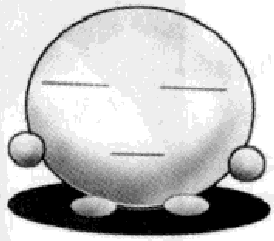


图 10-5　物体与阴影无距离时的效果

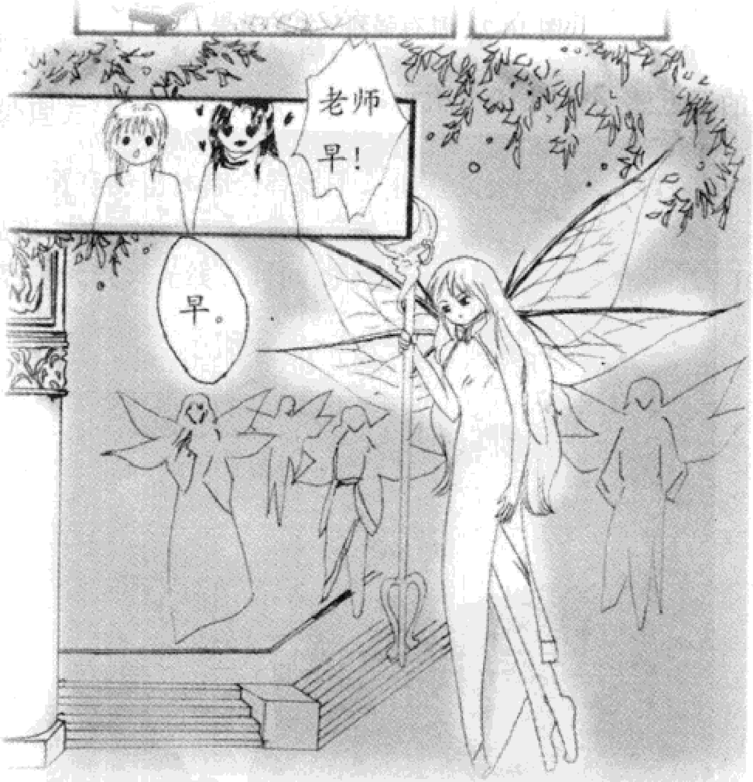


图 10-6　表现主要人物时的效果

2．绘制草稿的操作流程

绘制草稿的步骤很简单。首先，用铅笔绘制出大致的分镜、人物位置、简单的背景等。然后，进一步细画稿子，觉得已经基本完成时，即可开始用墨水和笔细画线稿（如果有手写板，那么这一步可以在电脑中完成），画好线稿后，开始把稿件中的黑色部分涂黑。其他的步骤都可以在电脑中完成，如画速度线、贴网等。

第 11 章

电脑处理原稿

11.1　初步处理原稿

参照处理线稿的方法来处理如图 11-1 所示的原稿。由于这张原稿略微偏黑，可执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，弹出“亮度/对比度”对话框，调整其中的参数可将原稿调白。再使用 （橡皮擦工具）去掉脏斑和画错的痕迹，调整后的图像如图 11-2 所示。

图 11-1　原稿效果

图 11-2　调整后的图像

11.2　贴网的操作流程

各种网点纸所产生的效果被称为网状效果。网点纸是画漫画不可缺少的工具，它能使漫画创作的速度与质量得到明显的提高，漫画中的阴影部分多是用网点纸来制作的。

由于网点纸图案的不同，种类可分为“灰网”、“花网”以及“反白网”三种。“灰网”的灰度又可分为 5%～80%多种，而按点的“疏密”又可分为 10L～60L 多种。一般来说，灰

网用在阴影、投影、固有色、肤色上面，而花网和反白网则用在衣物的花纹、背景和其他特殊的效果上。

处理完线稿后，就可以用电脑进行贴网了。下面具体讲解电脑制网的方法。

1. 扫描图像制网

这是最简单的方法，把某些不常见到的网点纸或材质，如布料、花边等导入到电脑中。

Step 01 将要扫描的网点纸放在扫描仪上，在 Photoshop CS5 软件中执行“文件”→“导入”→“CanoScan(扫描仪型号)”命令，如图 11-3 所示。

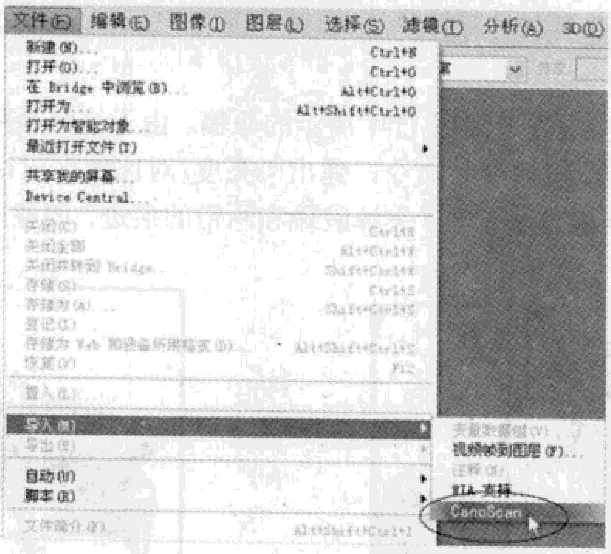


图 11-3　执行“CanoScan（扫描仪型号）”命令

Step 02 如图 11-4 所示为一张礼品包装纸，现在将它做成黑白的网点纸（花网），执行“图像”→“调整”→“去色”命令，如图 11-5 所示。

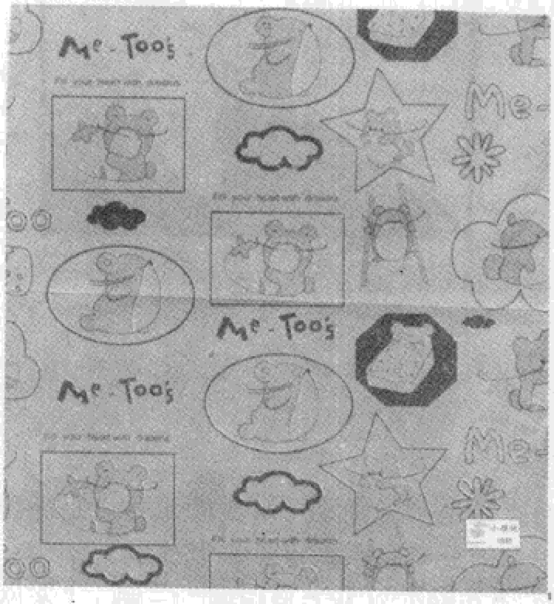


图 11-4　礼品包装纸效果

图 11-5　执行“去色”命令

Step 03 执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的对话框中设置“亮度”为 41，单击“确定”按钮，如图 11-6 所示。

Step 04 执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的对话框中设置“对比度”为 71，单击“确定”按钮，如图 11-7 所示。

Step 05 使用（橡皮擦工具）将中间的折痕去掉，效果如图 11-8 所示。至此，简单的网点就制作完成了。读者可以试着把其他能扫描的东西做成网点，也许会有意外的收获！

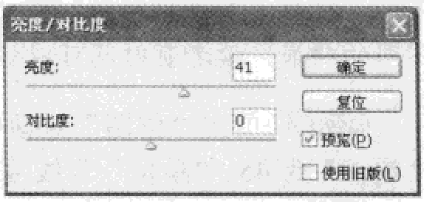


图 11-6　设置亮度

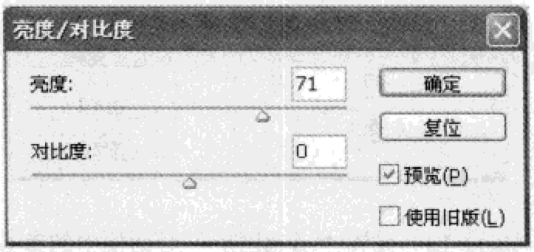


图 11-7　设置对比度

图 11-8　擦去包装纸上折痕后的效果

2．黑白模式制网

Step 01 执行“文件”→“新建”命令，在弹出的“新建”对话框中设置“宽度”为 800 像素、“高度”为 600 像素、“分辨率”为 300 像素/英寸，“颜色模式”为灰度，其他参数为系统默认设置，单击“确定”按钮。

Step 02 为这张网点纸填充一个灰色。执行“窗口”→“颜色”命令，在弹出的“颜色”面板中拖动滑块或直接输入“20”，如图 11-9 所示（灰的深浅决定网点纸的深浅百分比）。再使用（油漆桶工具）单击画面，将设置好的灰色填充到画面中。

Step 03 执行“图像”→“模式”→“位图”命令，如图 11-10 所示，在弹出的“位图”对话框中设置“输出”为 600、“单位”为像素/英寸，在“使用”下拉列表中选择“半调网屏”，如图 11-11 所示，单击“确定”按钮，将图像转换为黑白模式。

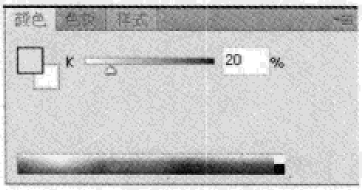


图 11-9　设置“颜色”面板中的参数

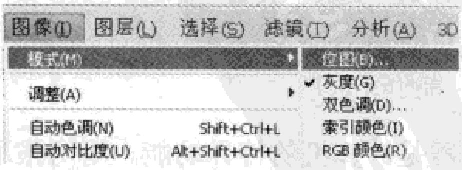


图 11-10　执行“位图”命令

『提示』：“半调网屏”即“halftone Screen”，这是漫画常用的网点，其他选项也会产生不同的效果，读者有时间可以试试其他效果。

Step 04 单击“位图”对话框中的“确定”按钮，在弹出的“半调网屏”对话框中设置“频率”为45、“单位”为线/英寸、“角度”为45度、“形状”为圆形，如图11-12所示。

Step 05 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图像转化为灰度模式。在弹出的“灰度”对话框中设置“大小比例”为2，如图11-13所示，单击“确定”按钮。由于之前为了不显示锯齿，加大了分辨率，无形中加大了图像的尺寸，因此现在需要再改回来，这时的图片就不会显示锯齿，尺寸也不会加大了。

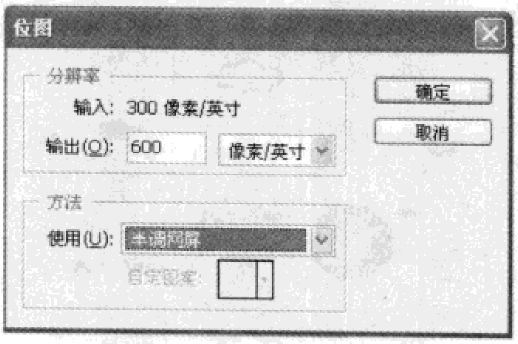


图11-11 设置“位图”对话框中的参数

图11-12 设置“半调网屏”对话框中的参数

至此，完成了一张45L、20%的网点，效果如图11-14所示，最后将图片保存以备日后使用。

『提示』：改变填充的灰度以及在“半调网屏”对话框中使用不同的频率，可以使用以上的方法做出一系列的平灰网点。

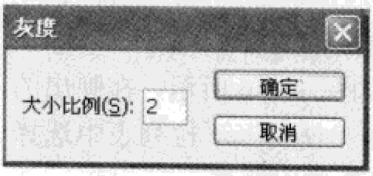


图11-13 设置“灰度”对话框中的参数

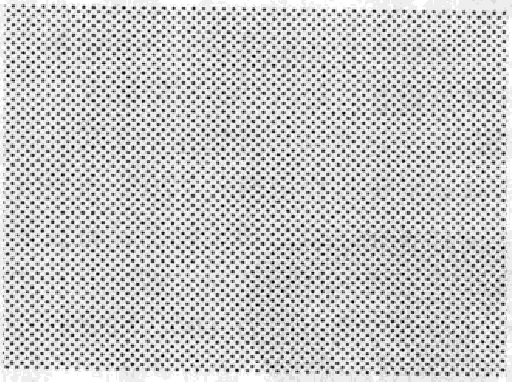


图11-14 一张45L、20%的网点效果

3．制作叠网

叠网是计算机的特异功能。用两张不同的网可以迭出千变万化的效果！

如图11-15所示为两个45L、20%和50L、40%的图像迭出的效果。读者朋友不妨尝试，基本的原理就是这样，更多的花样还是由读者朋友来发现和挖掘！

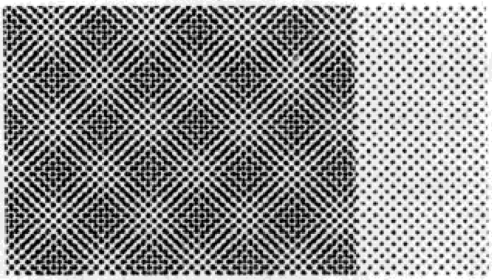


图 11-15　45L、20%和 50L、40%迭出的效果

4．制作渐变网点

Step01 在 Photoshop CS5 软件中打开漫画原稿文档，如图 11-16 所示。执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图像转化为灰度模式。

Step02 新建一个图层，在“图层”面板中设置图层混合模式为“正片叠底”。

Step03 使用（多变形套索工具）选取要添加渐变网的区域。

Step04 使用（渐变工具）填充一个合适的渐变，效果如图 11-17 所示。

图 11-16　漫画原稿文档

图 11-17　渐变效果

Step05 将其他要添加网的位置画上各种灰色。

Step06 新建一个同样大小的空白文件，将渐变灰度图层粘贴到新的文件中。执行“图像”→“模式”→“位图”命令，在弹出的“位图”对话框中设置如图 11-18 所示的参数，再在“半调网屏”对话框中设置如图 11-19 所示的参数。

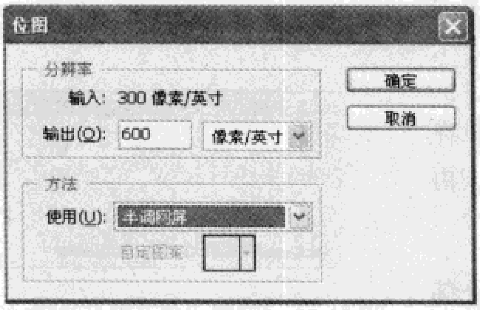


图 11-18　设置“位图”对话框中的参数

图 11-19　设置“半调网屏”对话框中的参数

『注意』：在渐变网点效果中，“位图”对话框中“输出”是“输入”的两倍，如果“输入”值是150，那么“输出”的值就是300。

Step07 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图像转回为灰度模式。

Step08 将该渐变灰度图重新粘贴到漫画原稿文档中，删掉原图中的灰度图层，贴上渐变网点图层即可。

5. 制作气氛网点

所谓气氛网点，就是点绘效果的网点。大家都知道点绘，如果用手绘，既麻烦又费时间，但是现在有了计算机，就可以在短短几分钟之内做出最复杂的点绘网点。

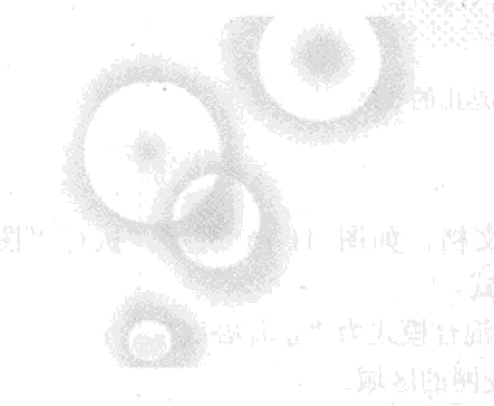


图 11-20 用 20%的灰画出的点绘效果

Step01 新建一个颜色模式为“灰度”的文件，在“颜色”面板中设置K为20，使用（椭圆选框工具）和（画笔工具）绘制如图11-20所示的灰色图形。

Step02 执行“图像”→“模式”→“位图”命令，在弹出的“位图”对话框中设置“输出”为300、“单位”为像素/英寸，单击“确定”按钮，如图11-21所示。

『注意』：在“点绘”网点效果中，“位图”对话框中分辨率的“输入”、“输出”的值必须一样。

Step03 绘制的图像变成了细致漂亮的点绘，效果如图11-22所示。

图 11-21 设置“位图”对话框中的参数

图 11-22 细致漂亮的点绘效果

6. 制作速度线

Step01 新建一个颜色模式为“灰度”的文件，在“颜色”面板中设置“K”为20，如图11-23所示，再使用（油漆桶工具）为画面填充灰色。

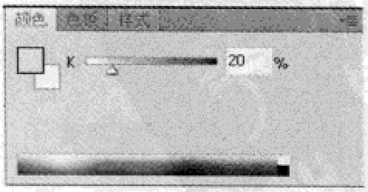


图 11-23 设置“颜色”面板中的参数

『注意』：要先新建一个图层，不可以直接在原稿上填充。

Step 02 执行“滤镜”→“纹理”→“颗粒”命令，在弹出的“颗粒”对话框的下拉列表中选择“颗粒”，设置“强度”为 100、“对比度”为 100，在“颗粒类型”下拉列表中选择“水平”，如图 11-24 所示。

Step 03 执行“滤镜”→“模糊”→“动感模糊”命令，在弹出的“动感模糊”对话框中设置“角度”为 0，“距离”为 999 像素，如图 11-25 所示。现在的效果已经略具雏形，但是还有点模糊。

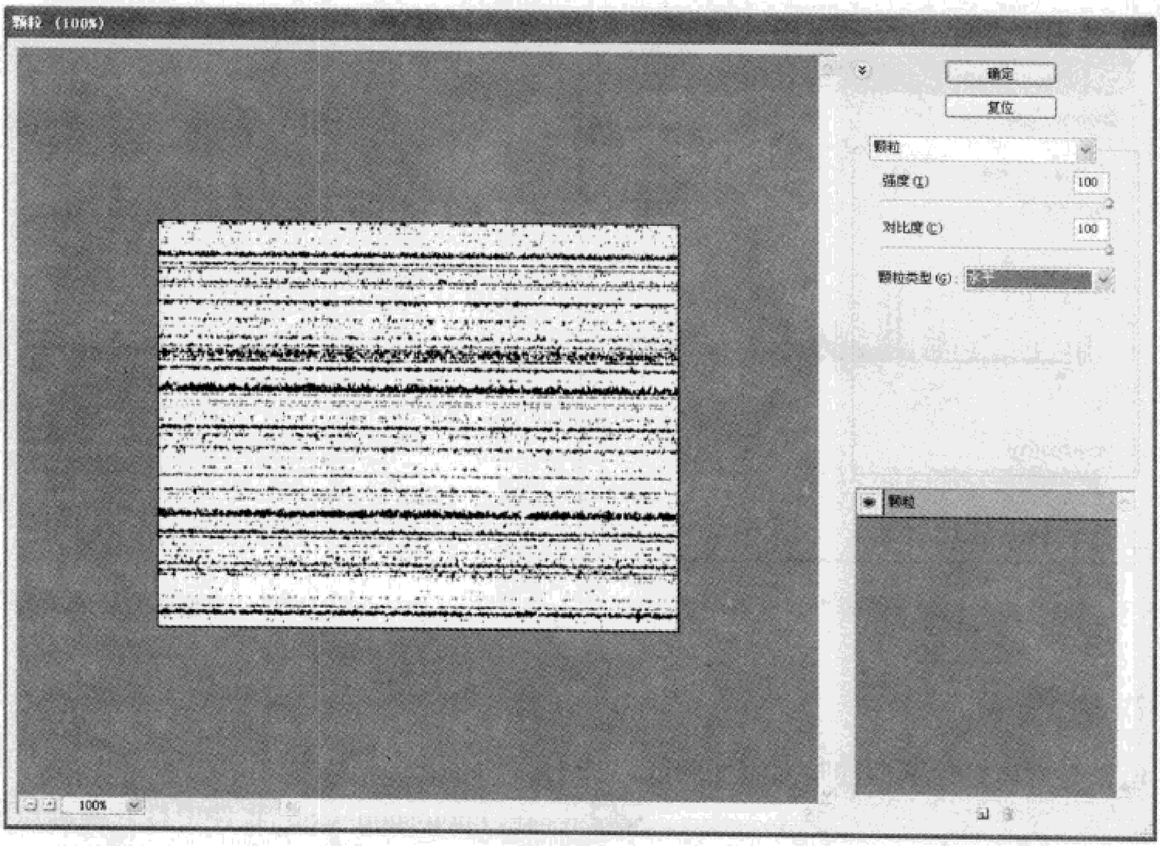


图 11-24　设置“颗粒”对话框中的参数

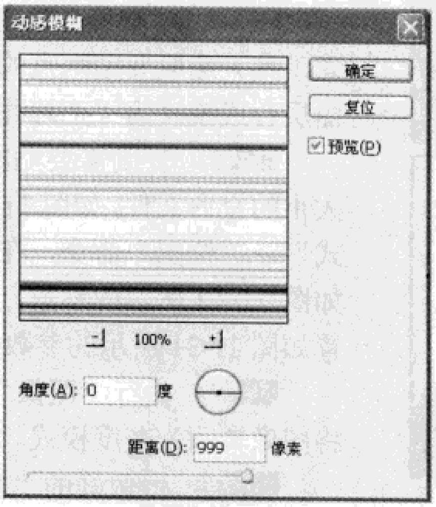


图 11-25　设置“动感模糊”对话框中的参数

Step04 执行“图像”→“调整”→“色阶”命令，在弹出的“色阶”对话框中依次设置“输入色阶”为27、0.94、255，设置“输出色阶”为255，如图11-26所示。单击“确定”按钮，调整后的效果如图11-27所示。使用时按照需要进行旋转、变形、缩放即可。

『提示』：在“色阶”对话框中，中间的灰三角可以控制图像中的灰度，当灰三角靠近白三角时线显得很密集，当灰三角靠近黑三角时线显得很稀疏，读者可以按照自己的需要来调节。

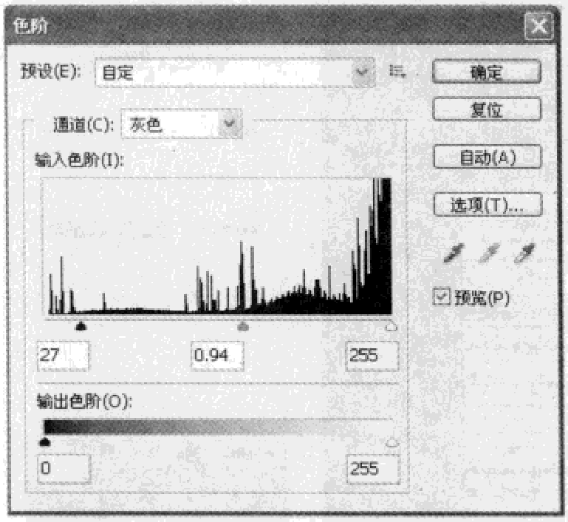


图11-26 设置“色阶”对话框中的参数

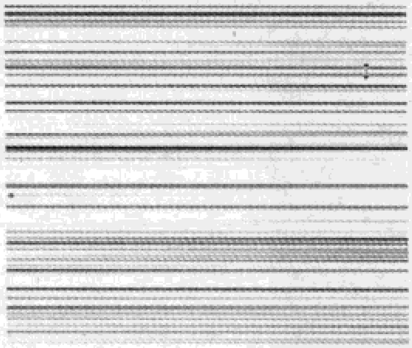


图11-27 调整后的效果

7. 制作贴网

所谓贴网就是给画面的暗面添加网点。

图11-28 在原稿上新建图层后的效果

Step01 在Photoshop CS5软件中打开漫画原稿文档，如图11-28所示。执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图像转化为灰度模式。

Step02 在原稿上新建一个图层，使用（多变形套索工具）选取要贴网点的暗面，在“图层”面板中设置图层合成模式为“正片叠底”。

Step03 复制需要贴网点的暗面到一个和原稿同样大小的空白文件，如图11-29所示。执行“图像”→“模式”→“位图”命令，在弹出的“位图”对话框中设置如图11-30所示的参数，再在“半调网屏”对话框中设置如图11-31所示的参数。

Step04 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图像转回为灰度模式。

Step05 将做好的“贴网”重新粘贴到漫画原稿文档中，删掉原图中的灰度图层，贴上“贴网”图层即可，效果如图11-32所示。

图 11-29 复制需要贴网点的暗面粘贴到空白文件

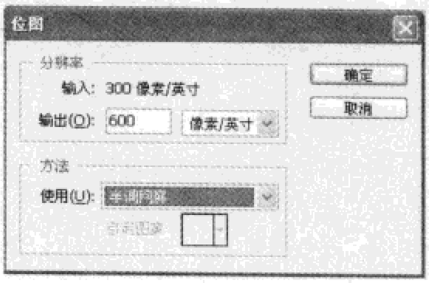


图 11-30 设置“位图”对话框中的参数

图 11-31 设置“半调网屏”对话框中的参数

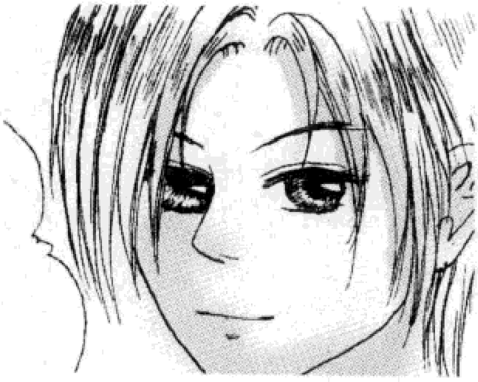


图 11-32 渐变网点的效果

画上去的灰度就变成了网点。由于屏幕显示分辨率的不同而显得网点呈十字交错，因此这是正常的。

8．制作刮网

既然要刮网，当然得用刮网刀。下面主要讲解的是简单的刮出效果，更复杂效果的原理和它是相同的，完成后的效果如图 11-33 所示。

Step 01 新建一个“30×40”像素的文件，如图 11-34 所示，图上的点可以随意分布。

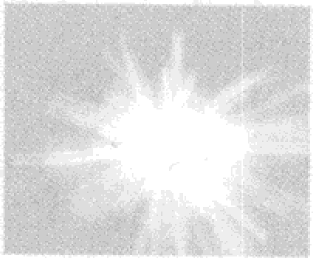


图 11-33 刮出的激光效果

图 11-34 新建的“30× 40”像素文件的效果

Step 02 执行“编辑”→“定义画笔预设”命令，将图像定义为画笔，定义的名称为“刮

网刀”。

Step03 使用 （橡皮擦工具）擦出激光效果即可。需要注意的是，将画笔的不透明度稍微调淡些。

『提示』：在起刀处单击，然后按住<Shift>键，在结尾处单击，可以在两者之间刮出一条直线，重复操作就可以刮出想要的效果。

第12章

制作背景

12.1　典型实例一：将城市背景制作成漫画网点背景

漫画中城市背景的使用频率极高，图12-1是一张很普通的城市照片，下面使用Photoshop CS5将它加工成一张漫画网点背景。

图12-1　城市高楼效果

Step01 在“图层”面板中将“城市”图层拖到 （创建新图层）按钮上复制该图层，如图12-2所示。

Step02 对“图层1副本”执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将其转化为灰度模式，不拼合图层。

Step03 对“图层1副本”执行“滤镜”→“风格化”→“等高线”命令，在弹出的“等高线”对话框中设置“色阶”为122，单击“确定”按钮，如图12-3所示。

Step04 将“图层1”复制到同等大小的新文件中，执行“图像”→“模式”→“位图”命令，在弹出的“位图”对话

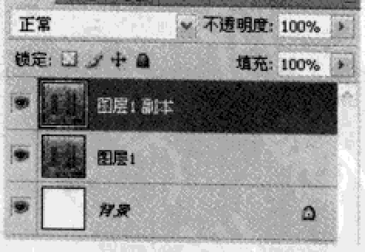


图12-2　图层被复制后的效果

框中设置参数，如图 12-4 所示。在“使用”下拉列表中选择“半调网屏”，在弹出的“半调网屏”对话框中设置参数，如图 12-5 所示，单击“确定”按钮，得到如图 12-6 所示的效果。

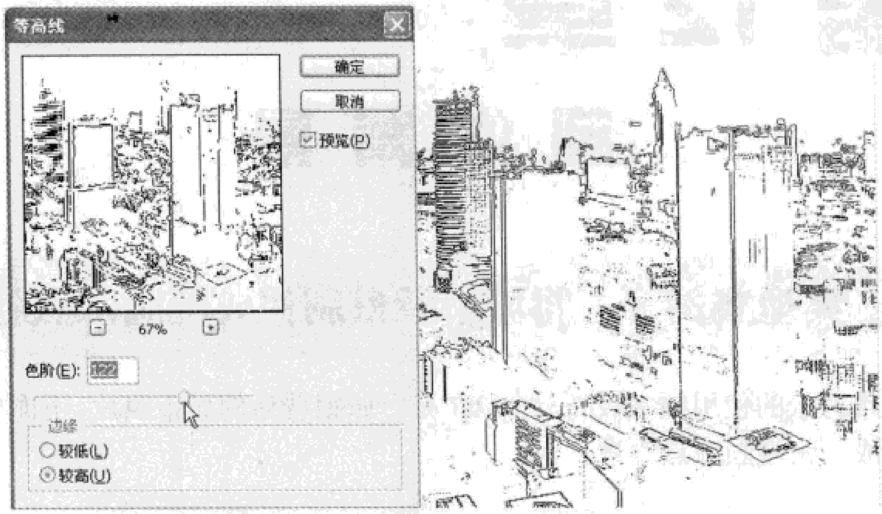


图 12-3 “等高线”对话框

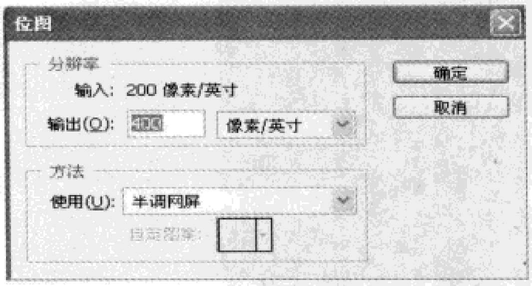


图 12-4 “位图”对话框

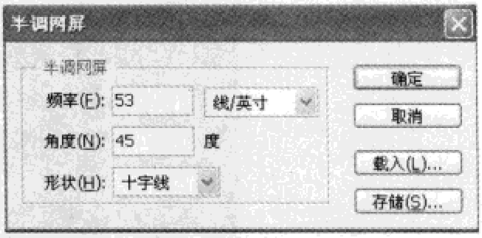


图 12-5 “半调网屏”对话框

Step 05 将已经制作成网点的图 12-6 复制到原图中，在“图层”面板中将“图层 1 副本”图层合成模式设置为“正片叠底”，效果如图 12-7 所示。

图 12-6 制作成网点后的效果

图 12-7 复制网点图到原图后的效果

至此，完成了一张城市网点漫画的制作。

12.2　典型实例二：将风景制作成网点风景

Step01 在 Photoshop CS5 软件中打开如图 12-8 所示的山峰图。

Step02 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将图片转化为灰度模式。再执行“图像”→“模式”→“位图”命令，将灰度图转化为“位图”。

Step03 执行“图像”→“模式”→“位图”命令，在弹出的“位图”对话框中设置参数（注意“输出”分辨率应该为“输入”的两倍），在“使用”下拉列表中选择“半调网屏”，再在弹出的“半调网屏”对话框中设置网点的线数，一般为 53 或 45。

Step04 执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，将网点图片转化为灰度模式，最终效果如图 12-9 所示。

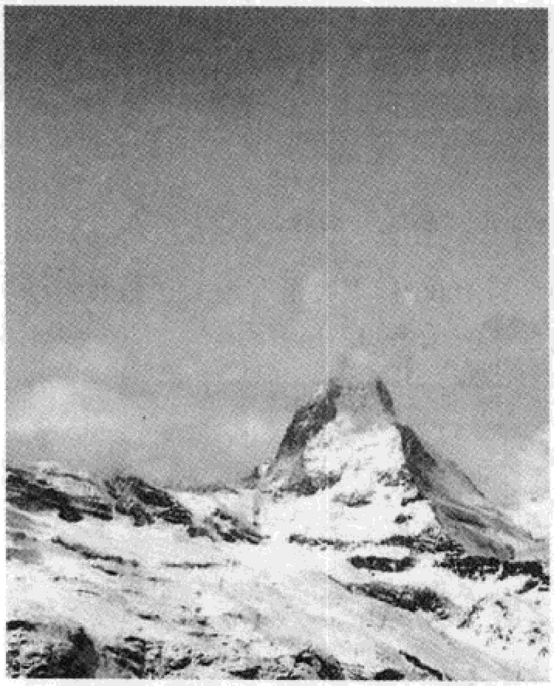


图 12-8　山峰

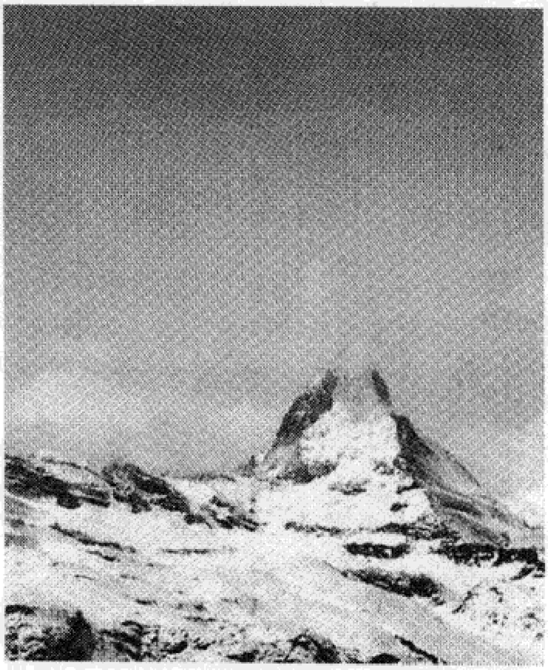


图 12-9　网点图转换为“灰度”的效果

12.3　典型实例三：将花瓣、花朵背景制作成网点背景

Step01 以花瓣为例，新建文件，先使用（钢笔工具）绘制出花瓣的基本形状，如图 12-10 所示。

Step02 在“路径”面板中单击（用画笔描边路径）按钮，如图 12-11 所示。

Step03 执行“编辑”→“定义画笔预设”命令，将它定义为画笔。

『注意』：在用于定义为画笔的文件中，图形应充满画面。

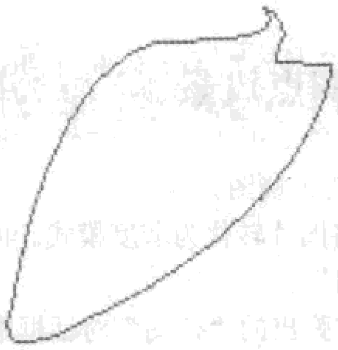


图 12-10 绘制花瓣的基本形状

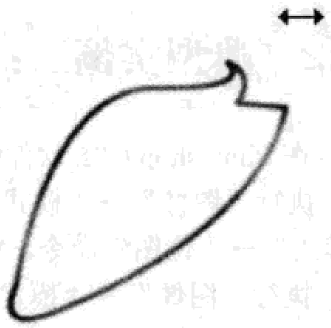


图 12-11 使用了描边路径后的效果

Step 04 再新建一个文件（用于做网点的文件大小可随意）。单击（画笔工具）按钮，执行“窗口”→“画笔”命令，弹出“画笔”面板。在“画笔笔尖形状”选项中选择刚定义的“花瓣”画笔，勾选“形状动态”复选框，设置“大小抖动”为100%、“控制”为“钢笔压力”、“最小直径”为0%、“角度抖动”为100%、“圆度抖动”为100%、“最小圆度”为9%，其他参数为系统默认设置，如图12-12所示。

『提示』：只有单击（画笔工具）后，才能打开“画笔”面板。

Step 05 再勾选“散布”复选框，设置“两轴”为1000%、“数量”为1、“数量抖动”为98%，其他参数为系统默认设置，如图12-13所示，效果如图12-14所示。

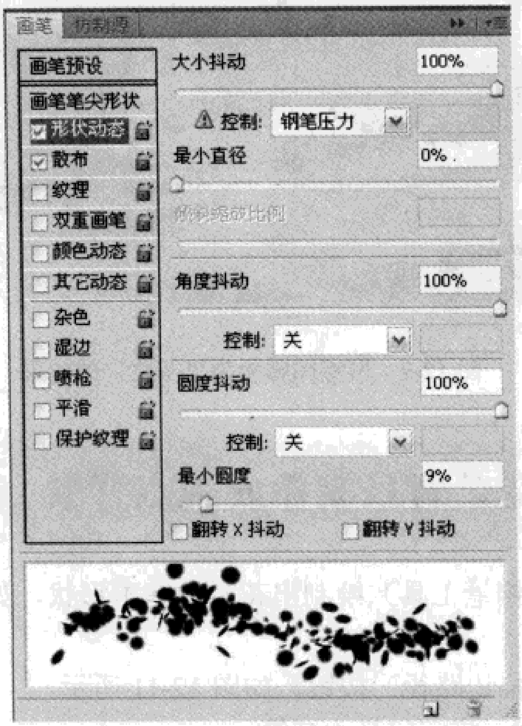


图 12-12 设置“形状动态”选项中的参数

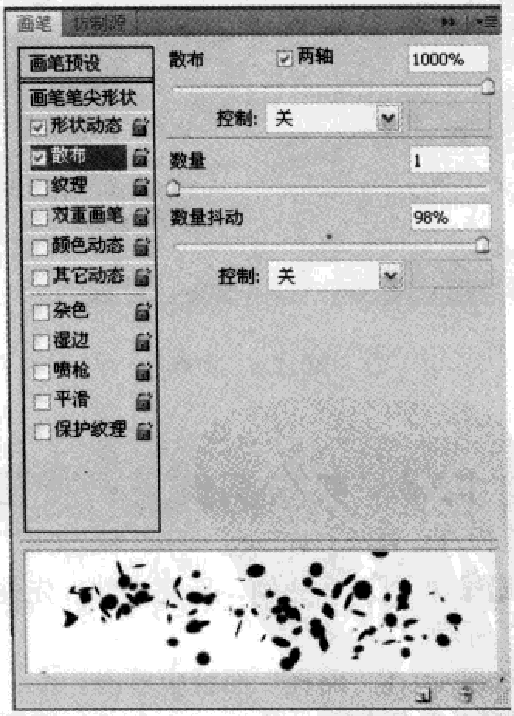


图 12-13 设置“散布”选项中的参数

Step 06 也可以定义更复杂的花瓣，效果如图12-15所示，画出的效果如图12-16所示。

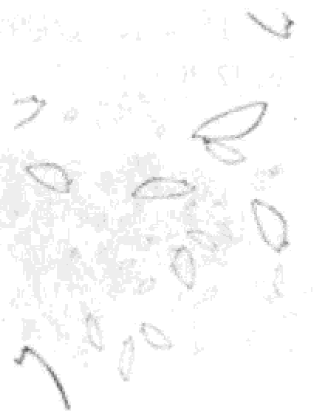


图 12-14　调整后的效果

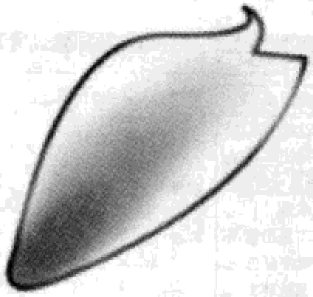


图 12-15　定义更复杂花瓣的效果

Step07 再以花朵为例，新建文件绘制花朵（图形应布满画面），如图 12-17 所示。执行“编辑”→“定义画笔预设”命令，将花朵定义为画笔。

Step08 新建文件（用于做网点的文件大小可随意）。单击（画笔工具），执行“窗口”→“画笔”命令，打开“画笔”面板。在“画笔笔尖形状”选项中选择刚定义的“花朵”画笔，勾选“形状动态”复选框，设置“大小抖动”为 100%、“最小直径”为 0%、“角度抖动”为 100%、“圆度抖动为”53%、“最小圆度”为 100%，其他参数为系统默认设置，如图 12-18 所示。

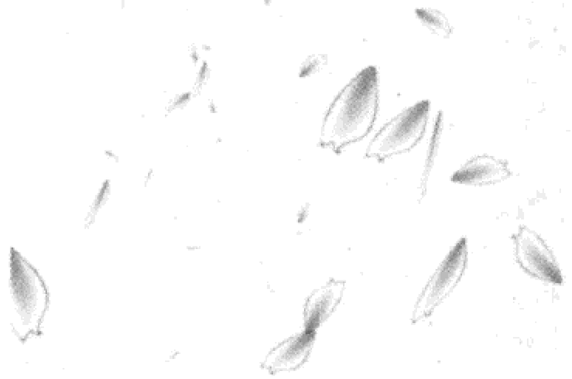


图 12-16　画出的效果

图 12-17　花朵画笔的效果

图 12-18　设置“形状动态”选项中的参数

Step 09 再勾选“散布”复选框，设置“两轴”为 1000%、“数量”为 1、“数量抖动”为 95%，其他参数为系统默认设置，如图 12-19 所示，最终效果如图 12-20 所示。

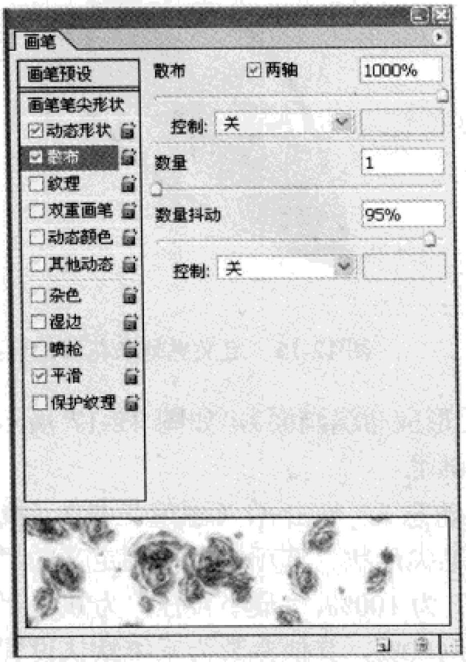


图 12-19 设置“散步”选项中的参数

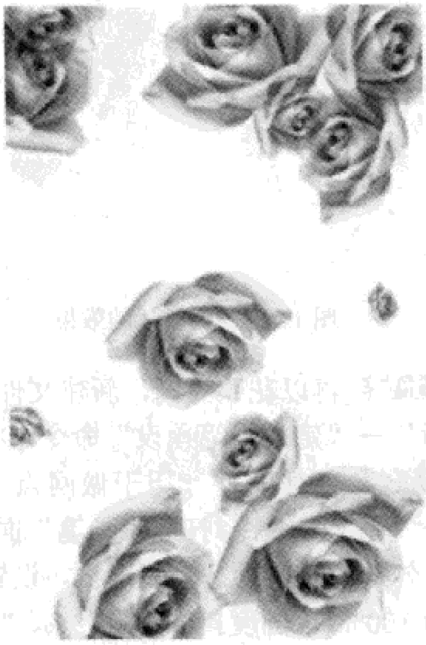


图 12-20 绘制的花朵效果

第 13 章

制作画框和对白框

13.1 制作画框

1. 制作矩形画框

Step 01 打开要添加画框的漫画原稿，新建一个图层。

Step 02 根据需要，使用⬚（矩形选框工具）在画面上拖出合适的方框，如图 13-1 所示。

Step 03 在选区内右击，弹出快捷菜单，执行“描边”命令或者执行“编辑”→“描边”命令，如图 13-2 所示。

图 13-1 矩形选框效果

图 13-2 执行“描边”命令

Step 04 在弹出的“描边”对话框中设置“宽度”为 3 像素，其他参数为系统默认设置，如图 13-3 所示。单击“确定”按钮，效果如图 13-4 所示。

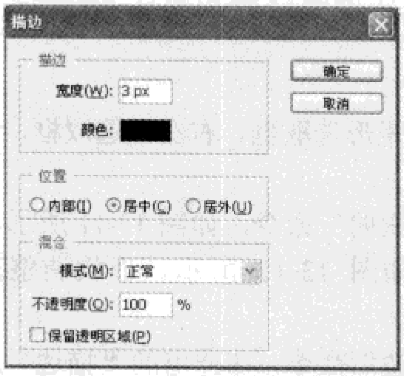


图 13-3 设置“描边”对话框中的参数

图 13-4 描边的效果

2．制作圆角矩形画框

Step01 单击工具箱中的（圆角矩形工具），如图 13-5 所示。在其参数栏中设置“半径”为 30 像素，如图 13-6 所示。

Step02 使用（圆角矩形工具）绘制出需要的形状后，执行“图层”→“栅格化”→“形状”命令，将形状“栅格化”，如图 13-7 所示。

图 13-5　单击“圆角矩形工具”按钮

图 13-6　设置“半径”参数

Step03 使用（魔棒工具）选取这个形状，如图 13-8 所示。

Step04 新建一个图层，在“路径”面板中单击（用画笔描边路径）按钮描边选区即可，效果如图 13-9 所示。

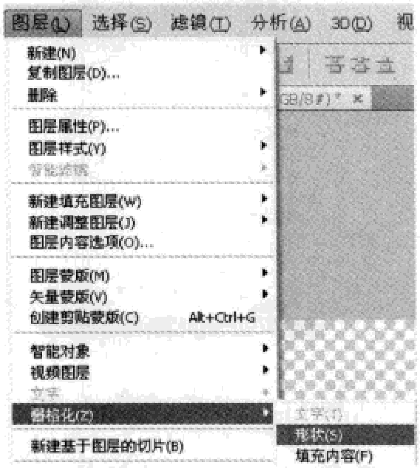


图 13-7　执行“形状”命令

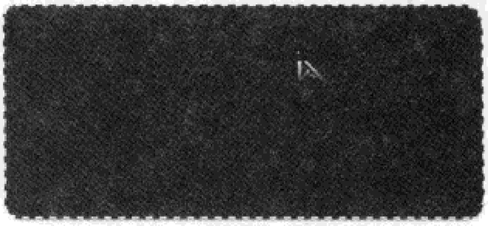


图 13-8　使用“魔棒工具”选择形状后的效果

图 13-9　选区描边后的效果

3．制作变形的矩形画框

Step01 使用（矩形选框工具）绘制一个普通的矩形选取框，右击该选取框，在弹出的快捷菜单中执行“变换选区”命令，如图 13-10 所示。

Step02 右击变换框，在弹出的快捷菜单中执行“扭曲”命令，如图 13-11 所示。

Step03 此时，可以对这个选区进行任意变形，如图 13-12 所示，形状调整完成后按<Enter>键。

Step04 在选区内右击，弹出快捷菜单，执行“描边”命令，在弹出的“描边”对话框中设置“描边半径”为 3 像素，其他参数为系统默认设置，变形后的效果如图 13-13 所示。

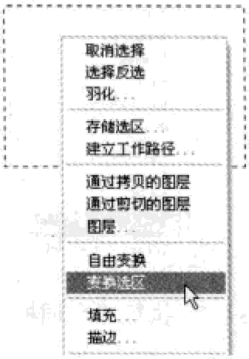


图 13-10　执行“变换选区”命令

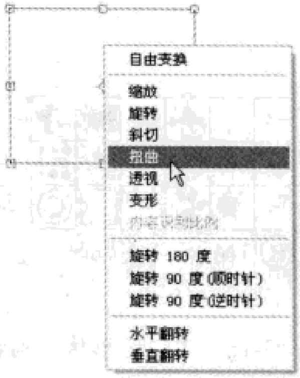


图 13-11　执行“扭曲”命令

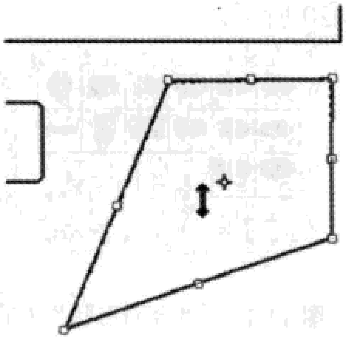


图 13-12　建立选区的效果

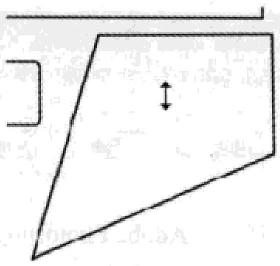


图 13-13　变形后的效果

13.2　制作对白框

表现漫画中的人物对白时，需要制作“对白框”，具体步骤如下。

Step 01 打开要添加对白框的文件，单击工具箱中（自定形状工具）按钮，如图 13-14 所示。

Step 02 在其参数栏中单击下三角按钮，如图 13-15 所示，弹出如图 13-16 所示的“自定义形状”列表框。

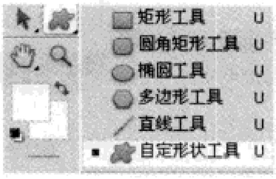


图 13-14　单击“自定形状工具”按钮

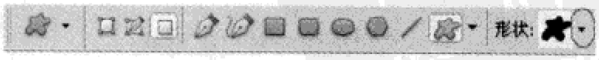


图 13-15　单击“形状”右边的下三角按钮

Step 03 单击图 13-16 中右上角的右三角按钮，弹出如图 13-17 所示的下拉菜单，执行“TalkBubbles（台词框）”命令。

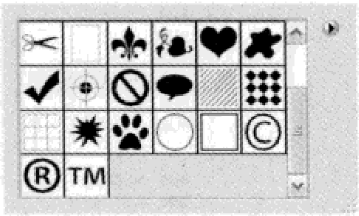


图 13-16　“自定形状”列表框

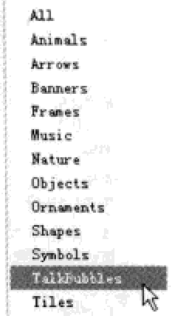


图 13-17　执行“台词框”命令

Step04 在弹出的“Adobe Photoshop”对话框中单击“确定”和“追加”按钮，如图 13-18 所示。这里有许多种类的对白框，如图 13-19 所示。

Step05 在绘图区中绘制需要的对白框形状，如图 13-20 所示。

图 13-18　“Adobe Photoshop”对话框

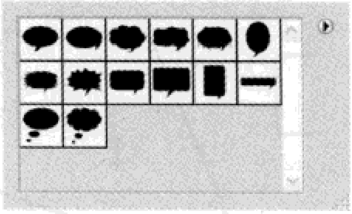


图 13-19　“台词形状”对白框

Step06 绘制出想要的形状后，执行“图层”→“栅格化”→“形状”命令，将形状栅格化，如图 13-21 所示。

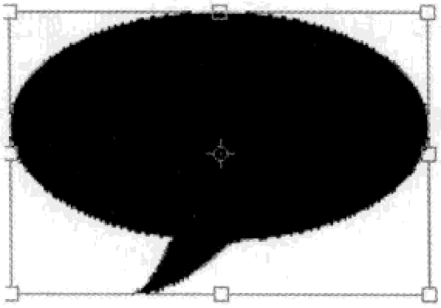


图 13-20　绘制需要的对白框形状

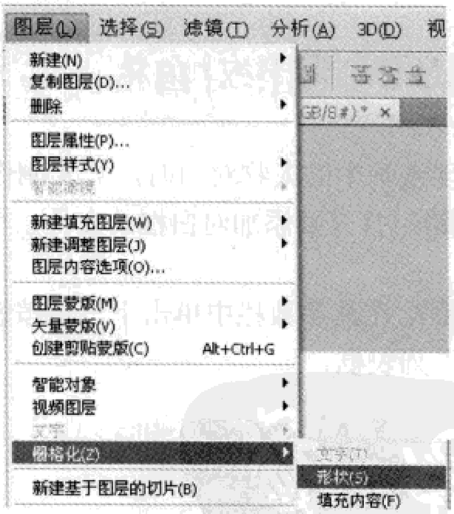


图 13-21　执行“形状”命令

Step07 使用（魔棒工具）选择这个形状，新建一个图层。右击选区，弹出快捷菜单，执行“描边”命令，描边选区即可，效果如图 13-22 所示。

Step08 用同样的方法，绘制出以下几种形状的对白框，如“圆角方框形”对白框，效果如图 13-23 所示；“云形”对白框，效果如图 13-24 所示；“思考云形”对白框，效果如图 13-25 所示；“思考圆形”对白框，效果如图 13-26 所示。

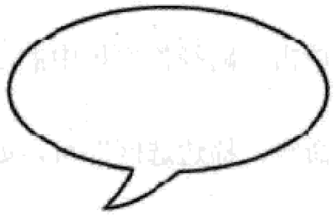


图 13-22　建立选区后的效果

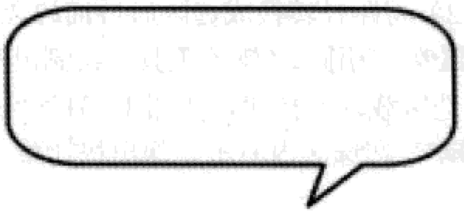


图 13-23　“圆角方框形”对白框

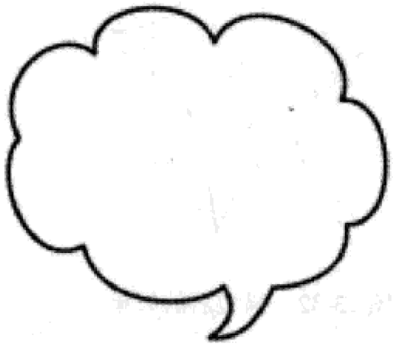


图 13-24　“云形”对白框

图 13-25　“思考云形”对白框

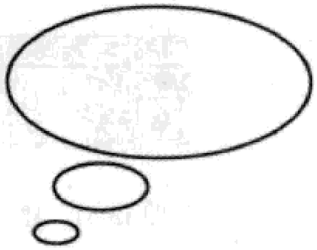


图 13-26　“思考圆形”对白框

1．制作“爆炸形”对白框

使用（钢笔工具）绘制出“对白框”形状并描边，效果如图 13-27 所示。设置“画笔”宽度后描边路径。

（1）对绘制的路径直接进行描边

Step01 在（画笔工具）参数栏中设置“主直径”为 3 像素，如图 13-28 所示。

Step02 右击“路径”面板中的“工作路径”，在弹出的快捷菜单中执行“描边路径”命令，如图 13-29 所示。

Step03 在弹出的“描边路径”对话框的下拉列表中选择“画笔”，单击“确定”按钮，如图 13-30 所示。

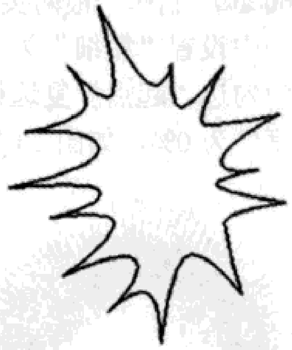


图 13-27　绘制出的“爆炸形”对白框

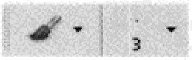


图 13-28　设置“画笔”参数栏中的参数

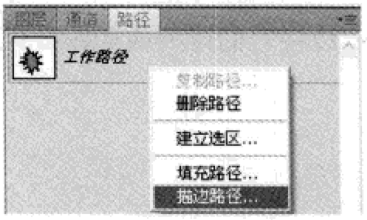


图 13-29　执行“描边路径”命令

图 13-30　“描边路径”对话框

（2）将路径转换成选区后再描边选区

Step01 使用（钢笔工具）绘制出对白框的路径后，单击“路径”面板中的（将路径作为选区载入）按钮，如图 13-31 所示。

Step02 在选区内右击，弹出快捷菜单，执行“描边”命令，描边选区即可，如图 13-32 所示。

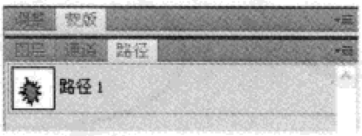


图 13-31　建立的“路径”

图 13-32　描边后的效果

2. 制作“环形”对白框

“环形”对白框主要用在人物的内心独白上，效果如图 13-33 所示。

Step01 制作一根两头尖的线。单击工具箱中的（直线工具），在弹出的“直线工具”参数栏中设置“粗细”为 3 像素，单击下三角按钮，如图 13-34 所示。在弹出的“箭头”选项栏中勾选“起点”复选框和“终点”复选框，设置“宽度”为 100%、“长度”为 1000%、“凹度”为 0%，如图 13-35 所示（“宽度”为 100%时箭头消失，变为两头尖的线）。

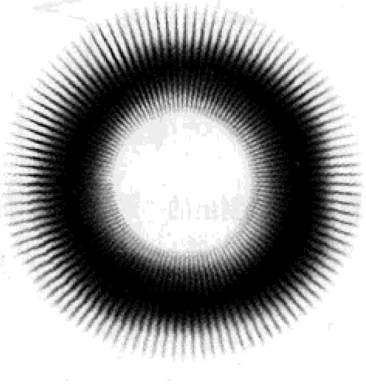


图 13-33　“环形”对白框的效果

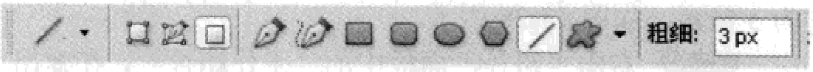


图 13-34　设置“直线工具”参数栏中的“粗细”参数

图 13-35　单击下三角按钮后弹出的选项栏

Step02 使用（直线工具）在画面上一边绘制线，一边将它们排列成如图 13-33 所示的环形。

至此，完成了“环形”对白框的制作。

第 14 章

制作拟音字

14.1 制作一般的拟音字

画面有了人物、场景后，就可以添加拟音字了。

Step01 单击工具箱中的 T.（横排文字工具），在其参数栏中选择字体，如图 14-1～图 14-4 所示。

图 14-1 在参数栏中设置字体

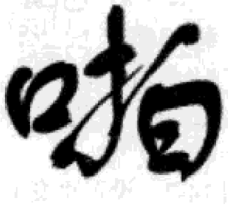


图 14-2 “啪”的舒体效果

由于拟音字一般都很大，在 Photoshop CS5 软件中字体的 72 点显然不够，因此，可以在“字体”面板中直接更改为需要的大小，如图 14-5 所示。

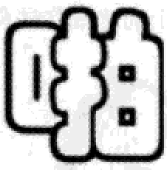


图 14-3 “啪”的彩云体效果

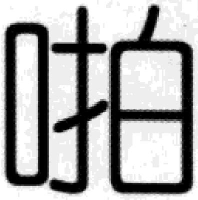


图 14-4 “啪”的细圆体效果

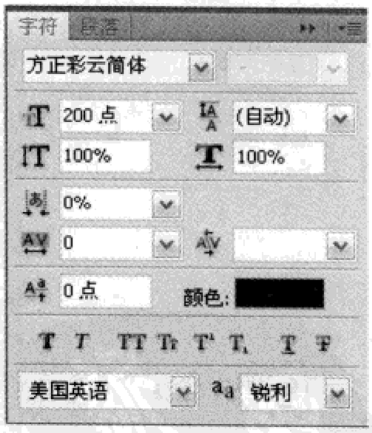


图 14-5 设置“字符”面板中字体大小的参数

Step02 字体也可以通过“字符”面板进行设置，执行“窗口”→“字符”命令将其打开。

Step03 确定好字体后就可以进行字的变形，变形的方法有以下两种：

◆ 单击 （变形文字）按钮，如图 14-6 所示。在该对话框的“样式”下拉列表中选择需要的样式，如图 14-7 所示。

图 14-6　单击“变形文字”按钮

◆ 使用 T.（横排文字工具）输入文字后，执行“图层”→“栅格化”→“文字”命令，将文字栅格化，如图 14-8 所示。再执行“编辑”→“变换”→“扭曲”命令，然后进行变换，如图 14-9 所示。

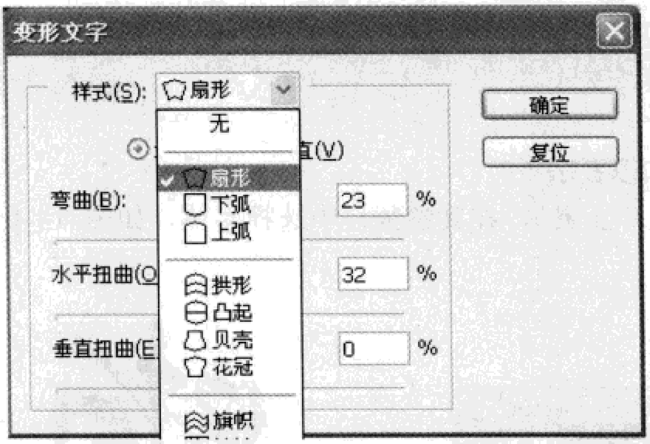


图 14-7　设置“变形文字”对话框中的“样式”

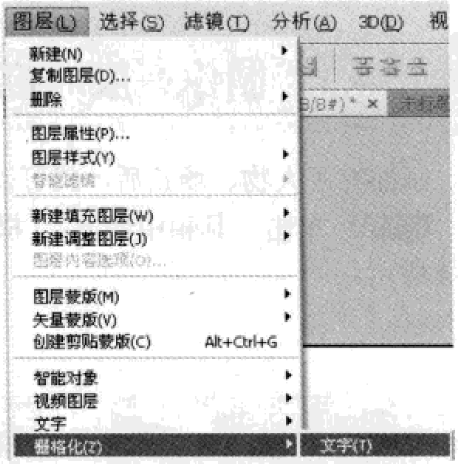


图 14-8　将文字栅格化

Step 04 这时可以对字进行更精确的变形，如图 14-10 所示。

Step 05 也可以将两种方法结合起来用，变形后的效果如图 14-11 所示。

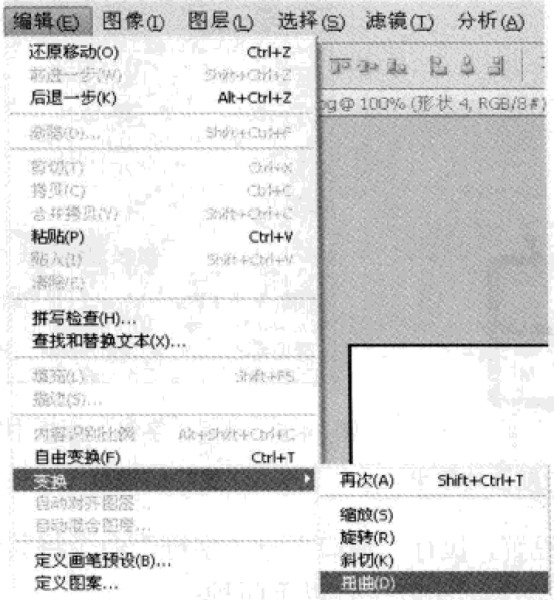


图 14-9　执行“扭曲”命令

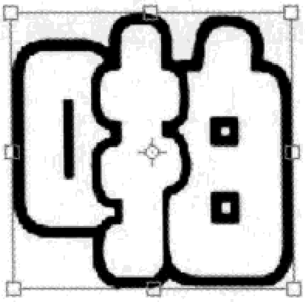


图 14-10　变形中的“啪”字效果

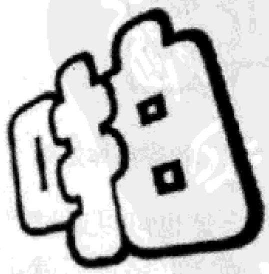


图 14-11　变形后的“啪”字效果

14.2　制作刺耳噪音的拟音字

Step 01　使用T（横排文字工具）输入文字后，在其参数栏中确定字体为“方正舒体”，如图 14-12 所示。

Step 02　执行“图层”→“栅格化”→“文字”命令，将文字栅格化。再执行“编辑”→“变换”→“扭曲”命令，对文字进行变换，如图 14-13 所示，变形后的效果如图 14-14 所示。

图 14-12　“吱”的方正舒体效果

图 14-13　变形中的“吱”字效果

Step 03　使用（画笔工具）添加效果，如图 14-15 所示，就像长了刺的感觉。

图 14-14　“吱”字变形后的效果

图 14-15　刺状的“吱”字效果

第15章 卡通美女制作案例

15.1 修改底稿

绘制底稿可以手绘，如果有手写板，也可以直接在计算机上绘制。

图 15-1 扫描后的效果

图 15-1 是手绘后由计算机扫描而得到的。可以看到，扫描的效果很差，纸质很黑，线条却不黑。因此，需要将这个底稿进行处理。

Step01 调亮底色并加强对比度。执行“图像”→“调整”→“亮度/对比度”命令，在弹出的“亮度/对比度”对话框中设置“亮度”为 20、“对比度”为 28，单击“确定”按钮，如图 15-2 所示，调整后的线稿效果如图 15-3 所示。

Step02 执行“选择”→“色彩范围”命令，如图 15-4 所示，在弹出的“色彩范围”对话框中单击图片的白色部分，按<Delete>键将其删除。

Step03 执行“选择”→“反向”命令选中线条，在“图层”面板中单击 （创建新图层）按钮，将线条复制到新的图层上并命名为“线条”。

Step04 在背景层上填充其他颜色，如红色。观察线条层，擦去多余的线条和脏斑，效果如图 15-5 所示。

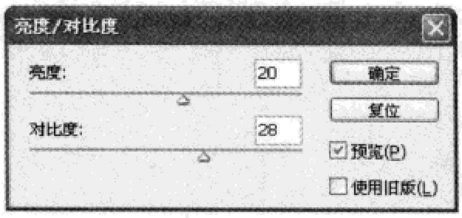


图 15-2 设置“亮度/对比度”对话框中的参数

图 15-3 调整后的线稿效果

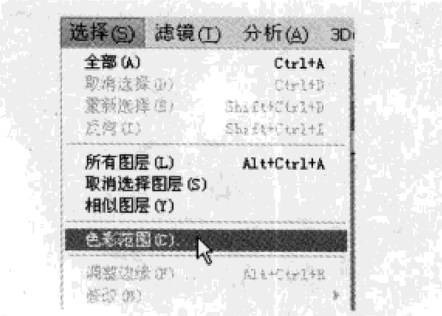


图 15-4　执行“色彩范围”命令

图 15-5　擦去多余线条后的效果

Step05 在“图层”面板中将“线条”图层的合成模式更改为“正片叠底”。

『注意』: 在以下的操作过程中，如果没有特别说明，所有的图层都建立在“线条”图层的下方。

15.2　制作头发和脸

Step01 新建一个图层，为人物的头发部分添加灰色，在拾色器中设置参数 R 为 145、G 为 145、B 为 145，如图 15-6 所示。

Step02 再新建一个图层，用黑色涂出头发大概的黑色部分，在拾色器中设置参数 R 为 26、G 为 26、B 为 26。再使用（涂抹工具）涂抹，涂抹后的效果如图 15-7 所示。

图 15-6　为头发添加灰色后的效果

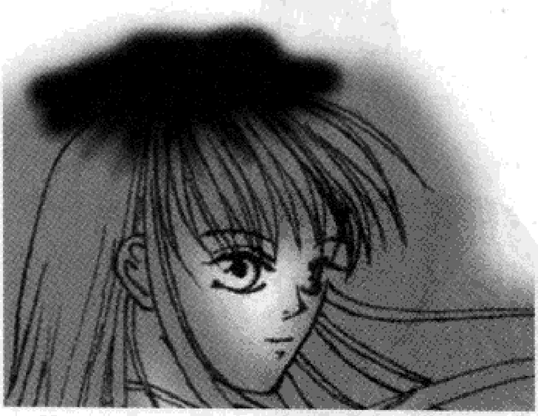


图 15-7　涂抹后的效果

Step03 使用（橡皮擦工具）擦去多余的部分，如图 15-8 所示。

『提示』: 绘画时按<Ctrl>键的同时再按<+>键可使视图放大，绘制完后按<Ctrl>键的同

时再按<0>键可恢复原图的大小，看上去会很精致。

Step 04 执行“图像”→“旋转”→“垂直翻转画布”命令垂直翻转图片。新建一个图层，结合使用（涂抹工具）和（橡皮擦工具）绘制刘海的下半部分，效果如图15-9所示。

图15-8 擦去多余部分后的效果

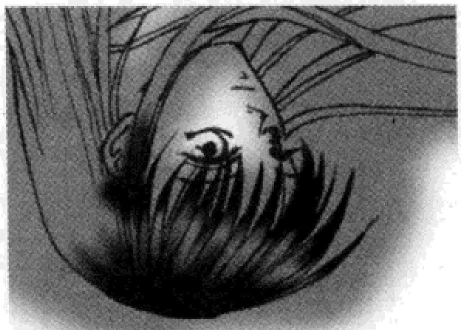


图15-9 翻转画布绘制刘海下半部的效果

Step 05 再次翻转图片。用同样的方法一上一下地绘制所有的头发，效果如图15-10所示。

Step 06 合并所有黑色头发图层，并命名为“黑头发”。

『注意』：不要把最开始的灰色头发图层合并。

Step 07 绘制脸。新建一个图层，在拾色器中设置面部颜色参数R为249、G为227、B为221。使用（画笔工具）绘制出脸的基本形状（其颜色为皮肤色），并使用（橡皮擦工具）擦出脸的亮部（将“不透明度”调低）。

Step 08 再新建一个图层，根据光源的方向，用（画笔工具）绘制出脸上的阴影，效果如图15-11所示。

图15-10 绘制好的头发效果

图15-11 脸部被擦亮后的效果

Step 09 合并绘制脸的图层并命名为“脸”。

15.3　为眼睛和衣服添加色彩

Step01 新建一个图层，绘制眼睛的底色，如图 15-12 所示。

Step02 在拾色器中设置眼睛颜色参数 R 为 181、G 为 111、B 为 14。在“图层”面板中单击（锁定透明像素）按钮锁定图层透明像素，使用（画笔工具）并用加褐色来加工眼睛。再绘制眼睛的高光和反光，如图 15-13 所示。

图 15-12　为眼睛添加底色后的效果

图 15-13　绘制眼睛高光和反光部分的效果

Step03 制作衣服的边。先使用（多边形套索工具）选取衣服边的选区，在拾色器中设置紫色参数 R 为 215、G 为 20、B 为 230。使用（油漆桶工具）填充衣服边选区，单击（锁定透明像素）按钮锁定透明像素。

Step04 制作黄色花纹。在“画笔工具”参数栏中设置画笔“主直径”为 3 像素，并在拾色器中设置为黄色，其参数 R 为 253、G 为 232、B 为 1。再使用（画笔工具）勾画花纹，如图 15-14 所示。

Step05 同理，再把所有的衣服填充为淡紫色。

Step06 还记得那层灰色的头发吧？将它调节成淡紫色。执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，在弹出的“色相/饱和度”对话框中设置“色相”为 302、“饱和度”为 25、“明度”为 0，如图 15-15 所示。单击“确定”按钮，效果如图 15-16 所示。

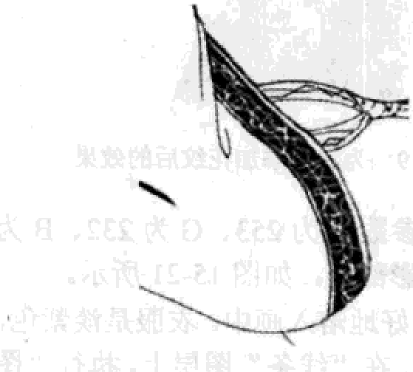


图 15-14　为衣服的边添加颜色的效果

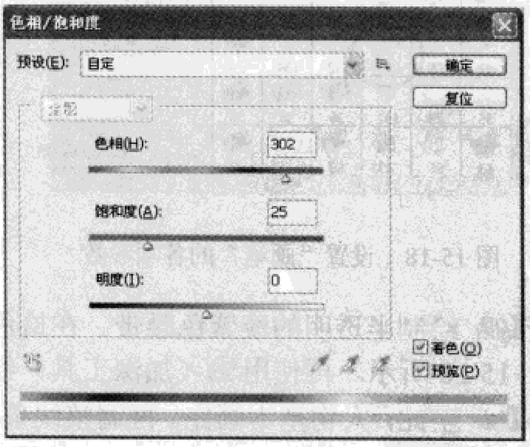


图 15-15　设置“色相/饱和度”对话框中的各项参数

Step07 使用（画笔工具）和（橡皮擦工具）修整衣服的形状，效果如图 15-16 所示。再使用（画笔工具）为衣服添加阴影，如图 15-17 所示。

图 15-16　调整“色相/饱和度”后的效果

图 15-17　为衣服添加阴影后的效果

Step08 但是这样的衣服太朴素了，我们可以再为它添加花纹。在（画笔工具）参数栏中单击下三角按钮，弹出“画笔预设选取器”。选择“星形”并设置“主直径”为 100 像素，如图 15-18 所示。使用（画笔工具）绘制花纹，效果如图 15-19 所示。

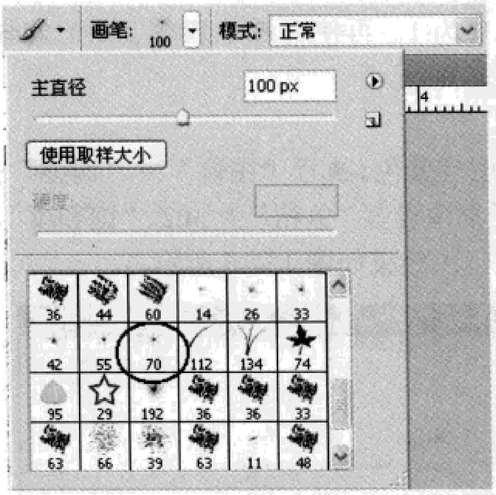


图 15-18　设置“画笔”的各项参数

图 15-19　为衣服添加花纹后的效果

Step09 绘制半透明的淡紫色腰带。在拾色器中设置紫色参数 R 为 253、G 为 232、B 为 1，如图 15-20 所示。再使用（加深工具）绘制出腰带的阴影部分，如图 15-21 所示。

Step10 至此，人物基本画完。再调整线条的颜色，使它更好地溶入画中。衣服是淡紫色，颜色以它周围颜色的深色为准，那么衣服的线条就是深紫色的。在“线条”图层上，执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，在弹出的“色相/饱和度”对话框中设置“色相”为 275、“饱和度”为 80、“明度”为+17，单击“确定”按钮，如图 15-22 所示。

图 15-20　为腰带添加淡紫色后的效果

图 15-21　为腰带添加阴影后的效果

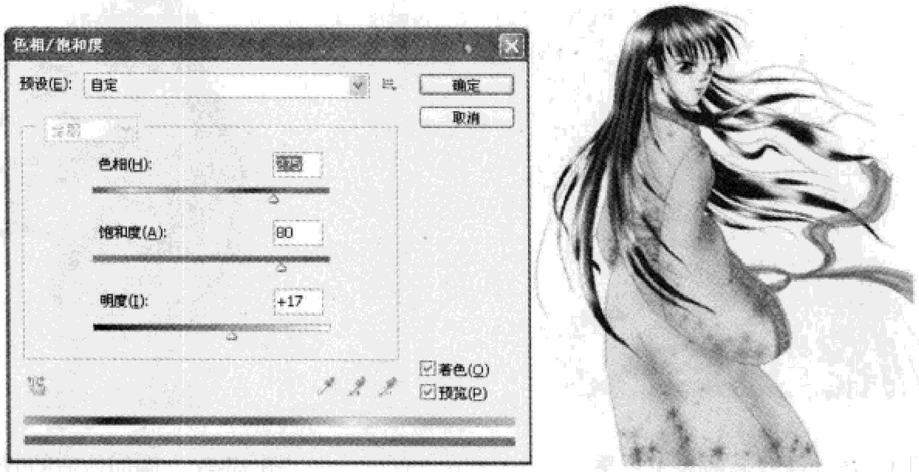


图 15-22　将“线条”调整成深紫色的参数设置和效果

15.4　制作背景

Step 01 在拾色器中设置参数 R 为 192、G 为 217、B 为 254，再使用（画笔工具）绘制地面上的积雪，如图 15-23 所示。

图 15-23　添加雪景后的效果

Step02 绘制天空。使用（渐变工具）绘制天空，在“渐变工具”参数栏中的参数设置如图 15-24 所示，效果如图 15-25 所示。

图 15-24　设置“渐变”参数

Step03 使用（画笔工具）绘制天上白色的云彩，如图 15-26 所示。

图 15-25　渐变后的天空效果

图 15-26　添加云后的效果

Step04 使用（画笔工具）绘制出树的基本形状，如图 15-27 所示，是一截小树桩。

Step05 只看这两条黑线，会觉得它一点也不像树。但是，如果再用（橡皮擦工具）将它的边缘擦虚后，它就是一根边缘还带着雪的树，如图 15-28 所示。很像吧？用以上的方法绘制出大片的树木，如图 15-29 所示，背景和人物结合后的效果如图 15-30 所示。

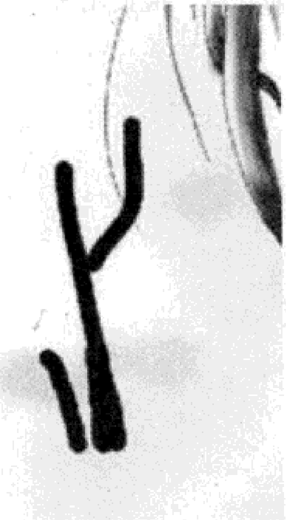


图 15-27　用画笔工具绘制出树干的效果

图 15-28　树干被擦虚后的效果

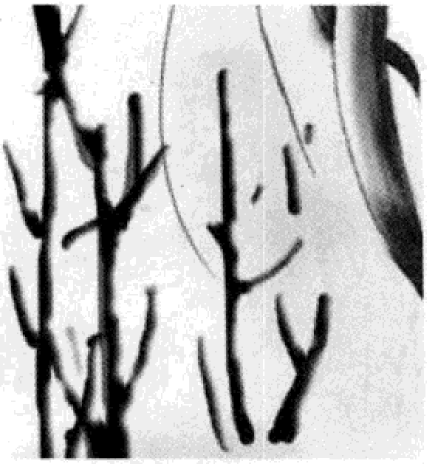


图 15-29 绘制好树干后的效果

图 15-30 背景和人物结合后的效果

Step 06 添加雪花。执行“窗口”→“画笔”命令，在弹出的“画笔”面板中设置“画笔笔尖形状”的参数“直径”为 70 像素，如图 15-31 所示。勾选“形状动态”复选框，设置“大小抖动”为 100%，如图 15-32 所示。再勾选“散布”复选框，设置“数量”为 1，如图 15-33 所示。

图 15-31 设置“画笔笔尖形状”参数

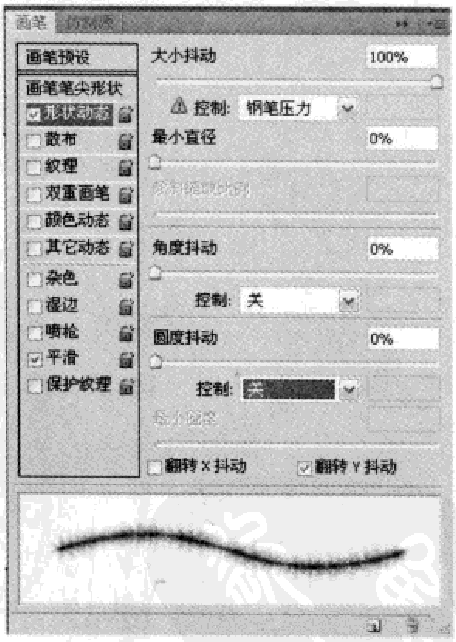


图 15-32 设置“形状动态”参数

Step 07 设置完成后，就可以使用（画笔工具）方便而快速地绘制出雪花，添加雪花后的效果如图 15-34 所示。

Step 08 使用（直排文字工具）为这幅画输入文字，在其参数栏中设置字体为“华文行楷”、“字体大小”为 50 点，如图 15-35 所示，添加文字后的效果如图 15-36 所示。

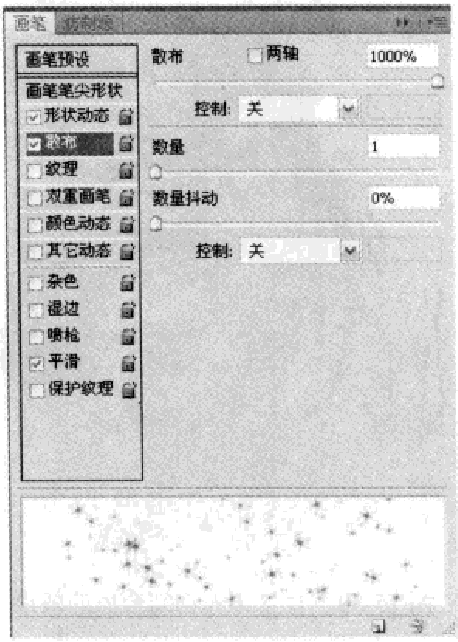


图 15-33 添加雪花后的效果

图 15-34 设置“散布”参数

图 15-35 设置文字参数

图 15-36 添加文字后的最终效果

第 16 章

写实美女制作案例

线稿的效果如图 16-1 所示。

图 16-1　线稿的效果

16.1　主体人物色彩的填充

Step01 在“图层”面板中拖动“线稿”图层到 （创建新图层）按钮上，复制线稿图层，将“线稿副本”图层的合成模式更改为“正片叠底”。

Step02 在“图层”面板中单击 （创建新图层）按钮，新建“皮肤”图层。在拾色器中设置参数 R 为 247、G 为 216、B 为 171。

Step03 单击 （创建新图层）按钮，新建“头发”图层。在拾色器中设置参数 R 为 69、G 为 38、B 为 0，如图 16-2 所示。使用 （套索工具）分别选取“皮肤”和“头发”，再分别执行“编辑”→“填充”命令填充“皮肤”和“头发”，效果如图 16-3 所示。

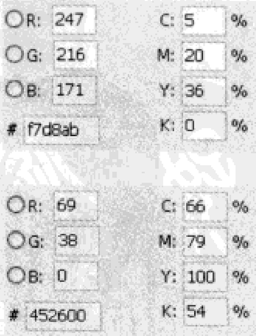


图 16-2　设置“皮肤”和“头发”图层的颜色参数

Step04 使用 （画笔工具）制作面部皮肤的阴影。皮肤阴影按照如图 16-4 所示的参数进行设置，新建“五官”图层，用于制作眼睛和嘴巴。眼睛的制作是在填充颜色之后使用 （加深工具）和 （减淡工具）绘制效果，然后使用

（橡皮擦工具）提出高光。嘴巴的制作与此类似，效果如图 16-5 所示。

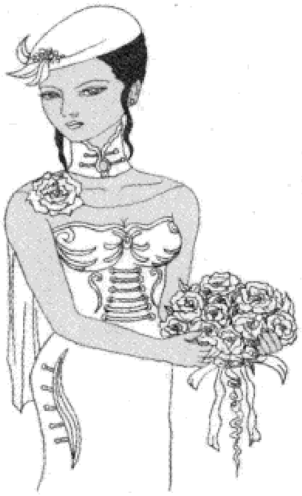


图 16-3　为“头发”和“皮肤”图层添加颜色后的效果

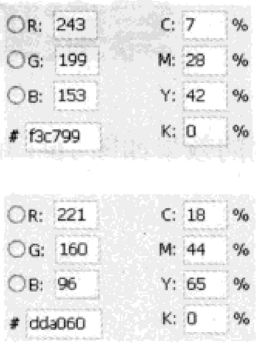


图 16-4　设置皮肤阴影的颜色参数

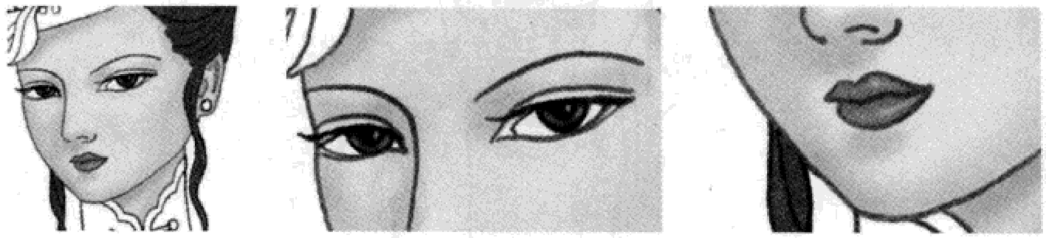


图 16-5　修整“五官”图层后的效果

Step05 用与 Step04 一样的颜色设置，将全身的皮肤阴影都制作出来。适当加深一下暗部，然后再使用淡粉色填充丝巾，效果如图 16-6 所示。

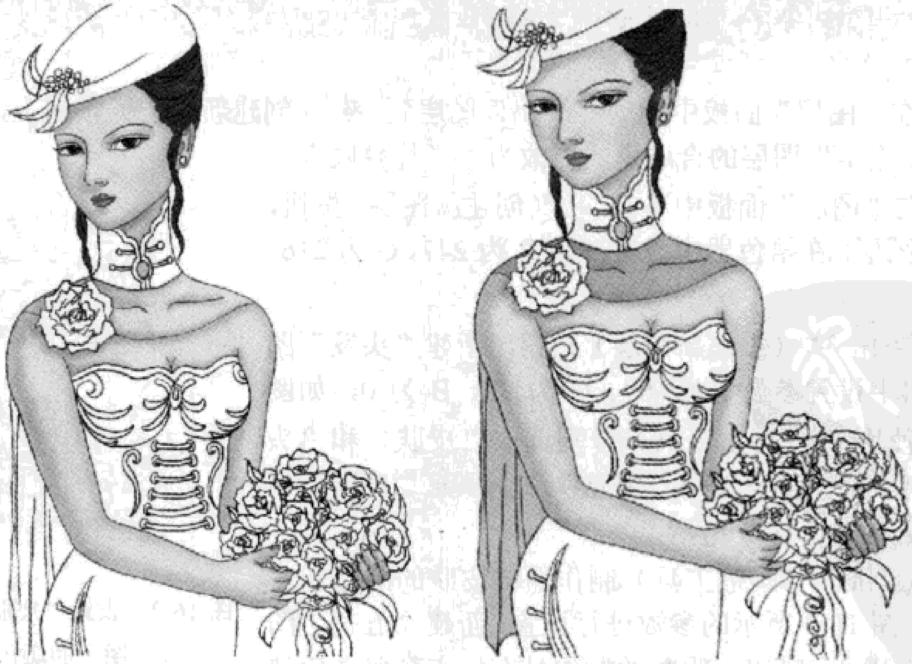


图 16-6　为皮肤添加阴影后的效果和添加丝巾后的效果

Step 06 制作伴娘的白色礼服和礼帽。用浅浅的蓝灰色表现出礼服和礼帽的立体感，然后使用（加深工具）加深局部。再用湖蓝色和绿色的花纹来勾勒出精美的东方旗袍式礼服。“蓝灰色”、“湖蓝色”和“绿色”的参数设置如图 16-7 所示，得到的效果如图 16-8 所示。

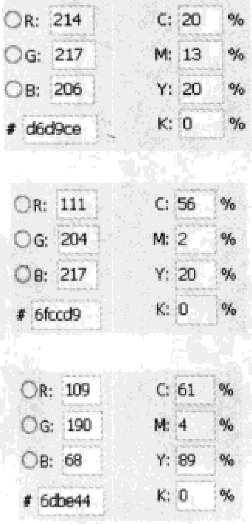


图 16-7　蓝灰色、湖蓝色和绿色的参数设置

图 16-8　添加颜色后的效果

Step 07 用热烈的红色烘托出喜庆的氛围是伴娘手中的花球和胸前的红花。用礼服花纹的颜色填充叶子的丝带，并同时点缀帽子上的小饰物，效果如图 16-9 所示。

图 16-9　调整帽子、胸花和花球后的效果

16.2　背景的制作方法和流程

先简单的用颜色将背景划分为几个区域，产生空间感，再分步制作出墙面和地面。

Step 01 制作离伴娘最远的一面墙。用大笔触扫出几笔浅粉色，然后执行“滤镜”→“像素化”→“晶格化”命令。墙面呈现“晶格化”效果后，使用（钢笔工具）勾勒并制作选区，将（画笔工具）参数栏中的模式设置为“溶解”，像喷笔一样，制作出如图 16-10 所

示的效果。

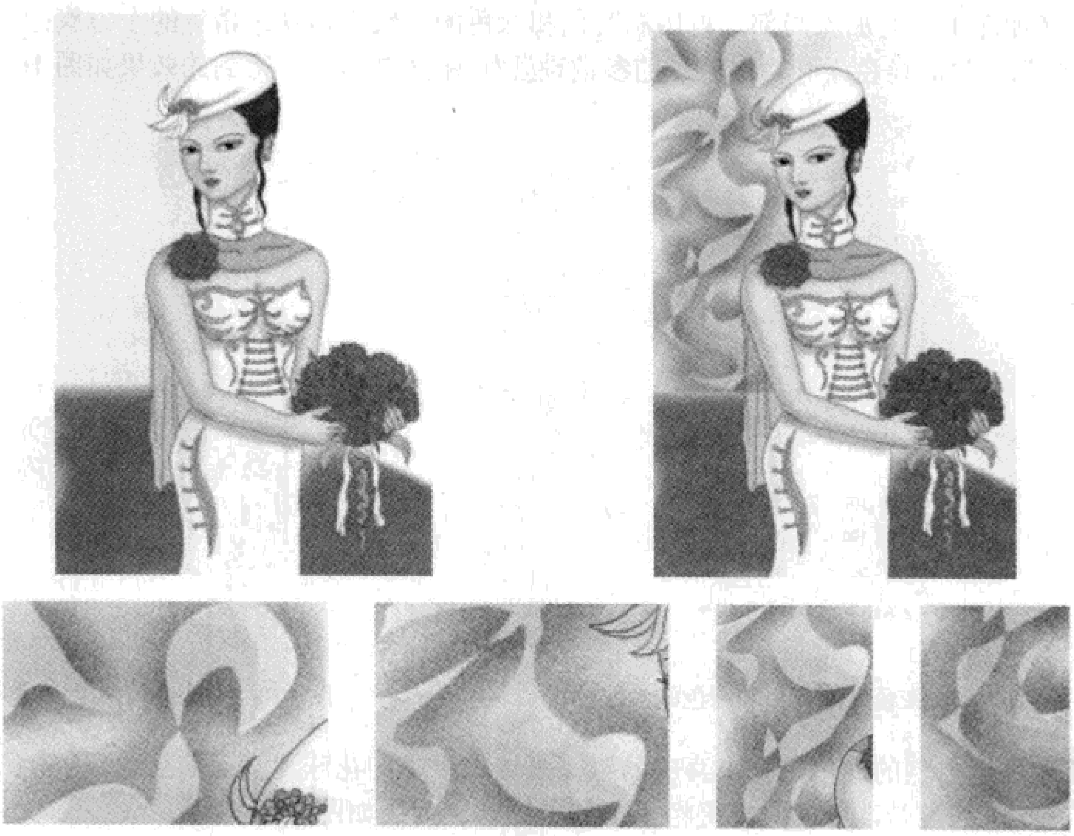


图 16-10　背景墙被调整后的效果

Step 02 打开已有的“地毯”文件，使用（移动工具）将其拖入到正在编辑的文件中，“地毯”图层要位于“背景”图层之上。执行“编辑”→“变换”→“扭曲”命令，将地毯变换得适合于地面，效果如图 16-11 所示。

图 16-11　添加地毯后的效果

Step 03 制作最后一面墙。将（画笔工具）参数栏中的模式设置为“溶解”，使其具有喷笔一样的效果。使用（钢笔工具）勾出墙面装饰线的弯曲度，右击，在弹出的快捷菜

单中执行“描边路径”命令，在弹出的“描边路径”对话框中勾选“模拟压力”复选框。根据“画笔工具”大小的不同，可以绘制出粗细不同的曲线。绘制完成后，再表现出墙面的阴影，效果如图 16-12 所示。

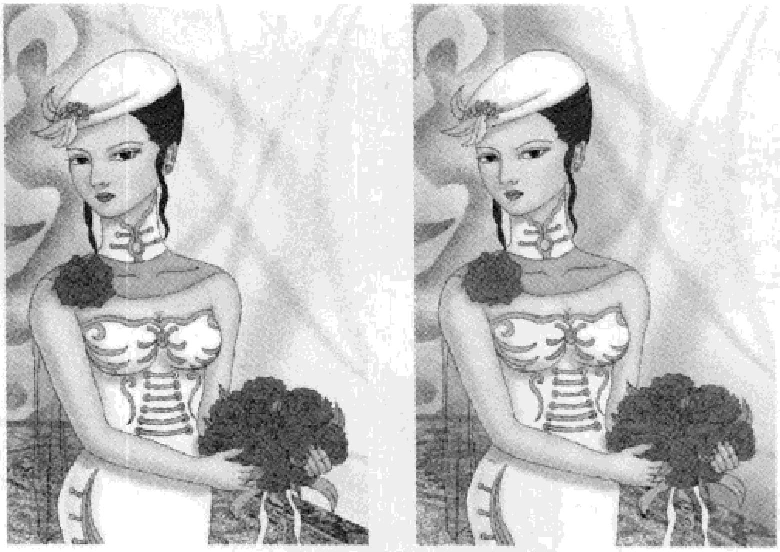


图 16-12　最后一面墙被修整后的效果

Step 04 回到主体人物的制作上，现在把花球的立体感表现出来。玫瑰花、叶子及丝带的阴影颜色参照如图 16-13 所示的参数进行设置。绘制完阴影后，再配合使用（减淡工具）和（橡皮擦工具）制作出亮面效果，如图 16-14 所示。

R: 154	C: 44 %	R: 67	C: 78 %	R: 0	C: 75 %
G: 31	M: 99 %	G: 126	M: 41 %	G: 170	M: 15 %
B: 35	Y: 100 %	B: 59	Y: 97 %	B: 177	Y: 36 %
# 9a1f23	K: 13 %	# 437e3b	K: 3 %	# 00aab1	K: 0 %

图 16-13　玫瑰花、叶子及丝带的阴影颜色参数设置

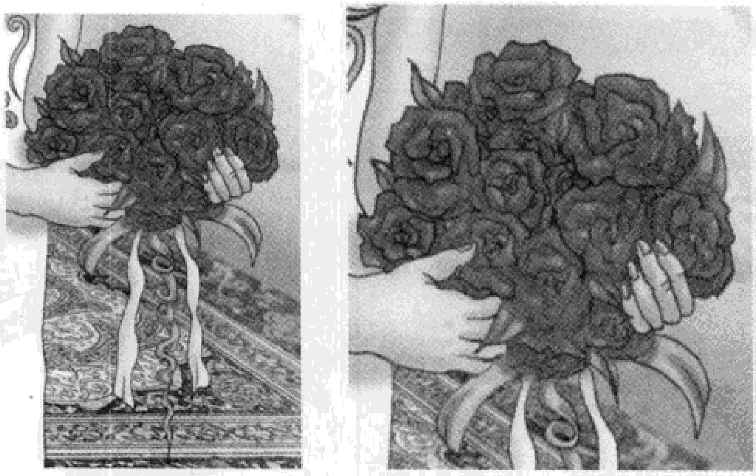


图 16-14　为花球添加阴影后的效果

Step 05 由于感觉到伴娘胸前的丝巾过于单调，使用（钢笔工具）勾出一些线条来丰

富一下。透明的丝巾透出皮肤及其背景，因此它的阴影部分需要仔细刻画。

Step 06 伴娘胸花的制作过程和花球的制作过程一样。帽子上的饰物也需要添加阴影和高光，效果如图 16-15 所示。

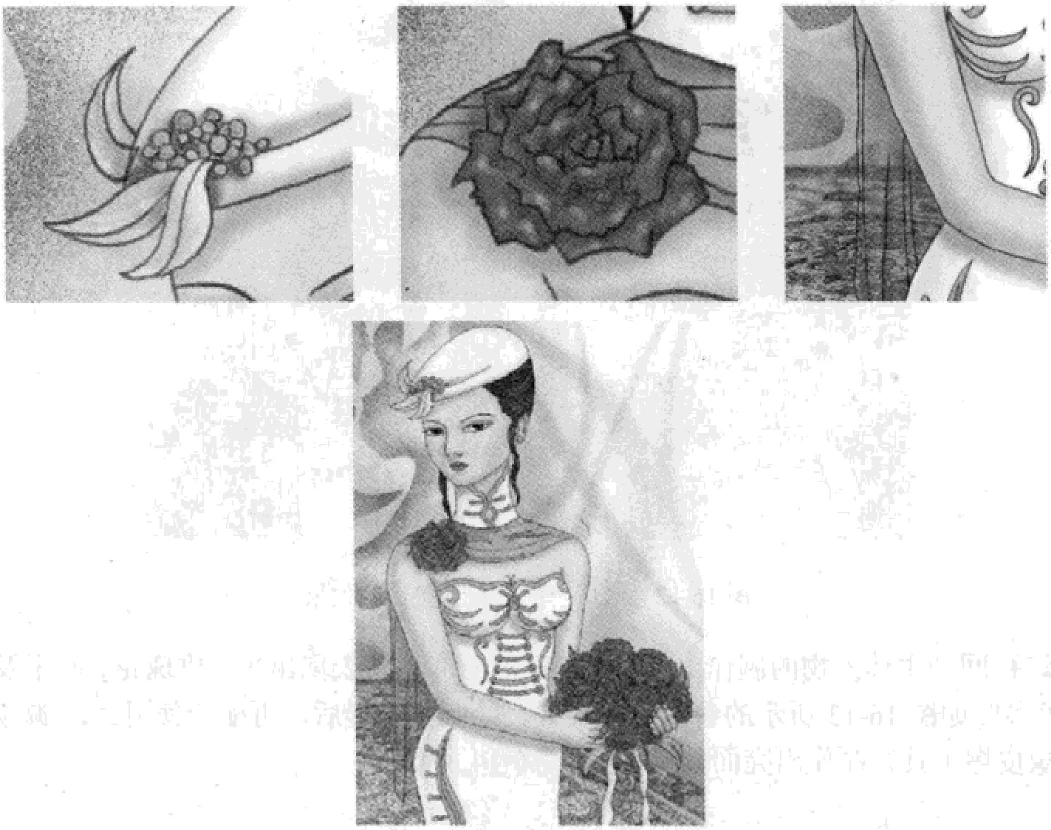


图 16-15 修饰丝巾、饰物和胸花的效果

Step 07 现在地毯的颜色在整副图中稍微有些鲜艳，为了突出主体人物，执行“图像”→“调整”→“色相/饱和度”命令，按照如图 16-16 所示的参数进行设置，将明度提高，效果如图 16-17 所示。

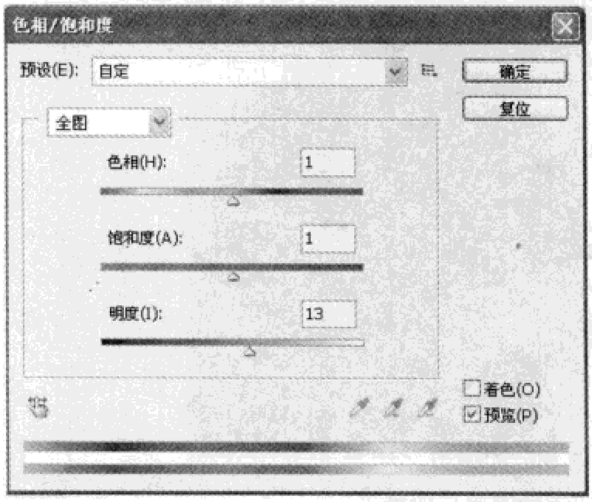


图 16-16 设置“色相/饱和度”对话框中的参数

图 16-17 提高明度后的效果

Step 08 回到人物的面部。这里给伴娘上了蓝色的眼影，如图 16-18 所示，再使用（橡皮擦工具）将唇部的亮光加强，如图 16-19 所示。最后，仔细描绘和修改细部，最终效果如图 16-20 所示。

图 16-18　为眼睛添加眼影后的效果

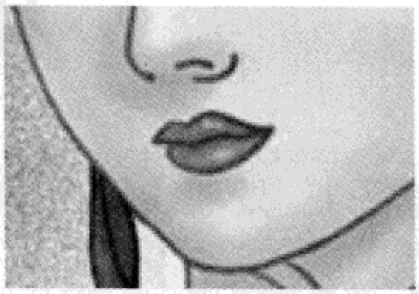


图 16-19　嘴唇被擦亮后的效果

图 16-20　伴娘美女的最终效果

第 17 章

技法总结

17.1　处理线稿的技法

- 将黑白图扫描成哪种格式文件最好？如果扫描照片，保存为 JPEG 格式较好。黑白图片建议选择灰度扫描，保存为 GIF 格式。如果颜色在 256 色以下，那么选择 GIF 格式最好（文件很小，也不损失质量）。
- 要把一个彩色图像转换为灰度图像，通常的方法是执行“图像”→“模式”→“灰度”命令或执行“图像”→“去色”命令。不过现在有一种方法可以让颜色转换成灰度更加细腻，首先把图像转化成 Lab 模式（即执行“图像”→“模式”→“Lab 颜色”命令），然后转到“通道”面板，删掉通道 a 和通道 b，可以得到一幅灰度更加细腻的图像。
- 去除毛边时，可以试着使用（钢笔工具）或（魔棒工具）勾出图像的外轮廓，再执行“选择”→“修改”→“羽化”命令，然后反选再删除。
- 删除路径，按住<Alt>键后，在“路径”面板中的“垃圾桶”图标上单击，可以直接删除路径。
- 使用路径其他工具时按住<Ctrl>键，使光标暂时变成（直接选择工具）状态。
- 若要切换路径是否显示，可以按住<Shift>键后，在“路径”面板的路径栏上单击，或者在“路径”面板灰色区域单击即可，还可以按<Ctrl>+<Shift>+<H>组合键。
- 在单击“路径”面板下方的（用前景色填充路径）按钮、（用画笔描边路径）按钮、（将路径作为选区载入）按钮时，按住<Alt>键可以弹出其对话框。
- 在勾画路径时，最常用的操作还是像素的单线条勾勒，但此时有锯齿存在，很影响效果，此时不妨先将其路径转换为选区，然后对选区进行描边处理，这样可以得到原路径的线条，又可以消除锯齿。
- 如果要移动整条或多条路径，先选择要移动的路径，然后按<Ctrl>+<T>组合键，拖动路径到任何位置。

使用笔形工具（画笔工具、铅笔工具、钢笔工具）制作路径时，按住<Shift>键可以强制路径或方向线成水平、垂直或 45 度。按住<Ctrl>键可暂时切换到“直接选择工具”。按住<Alt>键将笔形光标在黑色节点上单击，可以改变方向线的方向。

17.2　Photoshop CS5 软件应用技巧

- 快速打开文件。双击 Photoshop CS5 软件的背景空白处（默认为灰色显示区域），即

可快速打开选择文件的浏览窗口。

◆ 选择使用工具的快捷键（可以按快捷键快速选择工具箱中的某一工具）。各个工具的字母快捷键如下：选框—M、移动—V、套索—L、魔棒—W、喷枪—J、画笔—B、铅笔—N、橡皮图章—S 、历史记录画笔—Y、橡皮擦—E、模糊—R、减淡—O、钢笔—P、文字—T、度量—U、渐变—G、油漆桶—K、吸管—I、抓手—H、缩放—Z、默认前景和背景色—D、切换前景和背景色—X、编辑模式切换—Q、显示模式切换—F。另外，如果按住<Alt>键后再单击显示的工具图标，就可以循环选择隐藏的工具。

◆ 获得精确光标。按<Caps Lock>键可以使（画笔工具）和（磁性套索工具）的光标显示为精确的十字线，再按一次即可恢复原状。

◆ 显示/隐藏控制板。按<Tab>键可切换显示或隐藏所有的控制板（包括工具箱），如果按<Shift>+<Tab>组合键，那么工具箱不受影响，只显示或隐藏其他的控制板。

◆ 自由控制大小。（缩放工具）的快捷键为 Z。此外，<Ctrl>＋<Space>组合键为放大工具，<Alt>＋<Space>组合键为缩小工具，但是要配合鼠标点击才可以缩放。按<Ctrl>+<+> 组合键以及 <Ctrl>+<-> 组合键分别可放大和缩小图像。按<Ctrl>+<Alt>+<+>组合键和<Ctrl>+<Alt>+<->组合键可以自动调整窗口以满屏缩放显示，使用此工具，无论图片以多少百分比显示都能全屏浏览。如果在使用缩放工具时要按图片的大小自动调整窗口，就可以在（缩放工具）的属性条中勾选“调整窗口大小以满屏显示”复选框。

◆ 使用（非抓手工具）时，按住<Space>键后可转换成（抓手工具），可移动窗口内图像的可见范围。在（抓手工具）上双击可以使图像以最适合的窗口大小显示，在（缩放工具）上双击可使图像以 1∶1 的比例显示。

◆ 使用（涂抹工具）时，按住<Alt>键可由纯粹涂抹变成用前景色涂抹。

◆ 在使用（移动工具）时，可按键盘上的方向键直接以 1pixel 的距离移动图层上的图像，如果先按住<Shift>键后再按方向键，就以每次 10pixel 的距离移动图像，而按<Alt>键拖动选区将会移动选区的复制。

◆ 按住<Alt>键，使用（吸管工具）选取颜色可定义当前背景色。结合“颜色取样器工具（<Shift＞+<I>）”和“信息”面板监视当前图片的颜色变化。变化前后的颜色值显示在“信息”面板上其取样点编号的旁边。通过“信息”面板上的弹出菜单可以定义取样点的色彩模式。要增加新取样点，只需用“颜色取样器工具”在画布上任意位置单击一下，再按住<Alt>键单击可以除去取样点。但一张图上最多只能放置四个颜色取样点。当 Photoshop CS5 软件中有对话框（如“色阶”命令、“曲线”命令等）弹出时，要增加新的取样点必须按住<Shift>键再单击，按住<Alt>+<Shift>组合键单击可以减去一个取样点。

◆ 按住<Ctrl>+<Alt>组合键拖动鼠标，可以复制当前层或选区内容。

◆ 在使用自由变换工具<Ctrl>+<T>组合键时，按住<Alt>键可先复制原图层（在当前的选区），然后在复制层上进行变换。<Ctrl>+<Shift>+<T>组合键为再次执行上次的变换，<Ctrl>+<Alt>+<Shift >+<T>组合键为复制原图后再执行变换。

◆ 单击工具箱中的（画笔工具），在弹出的“画笔工具”参数栏中单击画笔标签“右三角”按钮，在弹出的菜单中再执行“载入画笔...”命令，在 Photoshop CS5 软件

目录的 Brushes 文件夹中选择*.abr。

- 绘制出一个漂亮的图形后，要在作品中重复使用怎么办？使用（套索工具）或（矩形选框工具）选取它，执行“窗口”→“画笔”命令，在“画笔”面板中单击下三角按钮，在弹出的菜单中执行“储存画笔...”命令，然后使用（画笔工具）选择这个新笔头即可。
- 在使用（套索工具）勾画选区时按<Alt>键，可以在（套索工具）和（多边形套索工具）之间切换。勾画选区时按住<Space>键，可以移动正在勾画的选区。
- 按住<Ctrl>键，在“图层”面板中单击图层的图标即可载入它的透明通道，再按住<Ctrl>+<Alt>+<Shift>组合键单击另一图层，可选取两个层的透明通道相交的区域。
- （矩形选框工具）、（套索工具）和（魔棒工具）与<Shift>键和<Alt>键结合使用的方法：当使用（矩形选框工具）选取图片时要扩大选择区，可按住<Shift>键，这时光标“+”变成“++”。拖动光标，可以在原来选区的基础上扩大所需的选择区域。或者在同一幅图片中同时选取两个或两个以上的“选取框”；当使用（矩形选框工具）选取图片时，要在“选取框”中减去多余的图片，可以按住<Alt>键，这时光标“+”变成“++”，拖动光标，可以留下所需的图片；当用“选取框”选取图片时要得到两个“选取框”叠加的部分，可以按住<Shift>+<Alt>组合键，这时光标“+”变成“+ ×”，拖动光标，可以得到想要的部分。使用（矩形选框工具）或（椭圆选框工具）时，按住<Shift>键，可以得到正圆或正方形。
- 快速浏览图像。按<Home>键卷动至图像的左上角；按<End>键卷动至图像的右下角；按<PageUP>键卷动至图像的上方；按<PageDown>键卷动至图像的下方。
- 填充功能。按<Shift>+<Backspace>组合键，打开“填充”对话框；按<Alt>+<Backspace>组合键和<Ctrl>+<Backspace>组合键分别为填充前景色和背景色。
- 用绘图工具（如“画笔工具”、“铅笔工具”、“直线工具”、“钢笔工具”、“橡皮擦工具”）绘制出直线笔触：先在起点位置单击，然后按住<Shift>键，再将光标移到终点单击即可。
- 按<D>键、<X>键可迅速切换前景色和背景色。
- 使用“矩形（椭圆）选框工具”选择范围后，按住鼠标左键不放，再按<Space>键即可随意调整选取框的位置。
- 按住<Ctrl>键，单击预览区域，图像放大；再按<Alt>键，单击预览区域，图像缩小。
- 在移动图层或选取范围时，先按住<Shift>键后再按键盘上的方向键做每次 10pixel 的移动。
- 按<Ctrl>+<Alt>+<0>组合键可使图像按 1：1 的比例显示。
- 重新调整图像尺寸。较大尺寸的图像占据较多的磁盘空间，因为它有更多的像素。
- 对有许多颜色的图像而言，JPEG 格式压缩最适用。JPEG 格式通过增加压缩比以减小文件尺寸，但会降低图像质量。
- 减低颜色深度。一个 GIF 格式图像的颜色深度最多为 8 位（256 种颜色），每一像素所存信息较少，最终文件也会较小。
- 调整图像中的对比水平。大多数图形软件提供重润色选项，如伽玛（Gamma）校正和加亮（Highlight）/中调（Midtone）/阴影（Shadow）来改变一个图像内的对比，

缩减这些值通常可以减小文件尺寸。

◆ 将彩色图片转为黑白图片。先执行“图像”→“模式”→“Lab 颜色”命令，将颜色模式转化为“Lab 颜色”，然后选取“通道”面板中的“明度”通道，再执行“图像”→“模式”→“灰度”命令，由于“Lab 颜色”的色域更宽，因此这样转化后的图像层次感更丰富。

◆ 如果图像明亮的色彩因执行“滤镜”→“锐化”→“USM 锐化”命令而产生过渡的现象时，可以先将图像转换成“Lab 颜色”模式，然后在“通道”面板的“明度”通道中执行“USM 锐化”命令，这样不但可以达到图像清晰的目的，也可以避免对色彩产生影响。

17.3 绘画技法

17.3.1 绘制头发的技法

1. 涂抹法

Step01 在画布上使用（画笔工具）绘制头发的颜色，效果如图 17-1 所示。

Step02 使用（涂抹工具）涂出线条，其参数栏中的参数设置如图 17-2 所示。

画笔的大小可以根据需要进行调节。强度越高，涂出的线条就越长，但是不要达到百分之百。涂抹的线条是一缕一缕的效果，很适合头发，如图 17-3 所示。

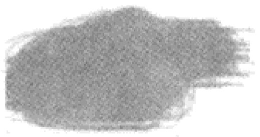


图 17-1　为头发添加颜色的效果

图 17-2　“涂抹工具”参数栏中的参数设置

图 17-3　涂抹后的效果

2. 路径法

所谓路径法就是使用（钢笔工具）描绘头发的效果。

单根头发的绘制方法如图 17-4 所示。先做出路径，然后单击“路径”面板中的（用画笔描边路径）按钮即可（在第 16 章有详细的介绍）。下面讲解整体头发的绘制方法。

Step01 把所有头发涂上基本色（黑色），如图 17-5 所示。

Step02 在基本色上用路径一根根地描绘出头发的高光，如图 17-6 所示。再将拾色器中的颜色调整得比基本色亮，然后单击“路径”面板中的（用画笔描边路径）按钮即可，描绘后的效果如图 17-7 所示。

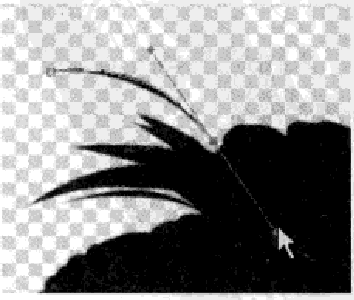


图 17-4　使用路径绘制单根头发

图 17-5 为头发添加颜色后的效果

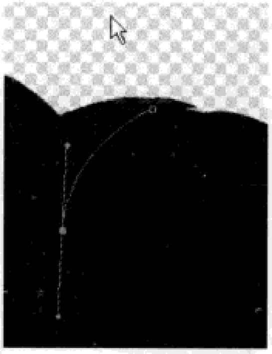


图 17-6 绘制头发的高光

图 17-7 描绘后的效果

17.3.2 绘制皮肤的技法

以女性皮肤的绘制方法为例。

Step01 填充一个底色（即基本的皮肤色）。

Step02 新建一个图层，使用（画笔工具）画上淡红色，如图 17-8 所示。

Step03 适当调节红色的深度，在原皮肤色上使用（减淡工具）涂出高光，使用（加深工具）涂出阴影（注意都要把强度调低），效果如图 17-9 所示。

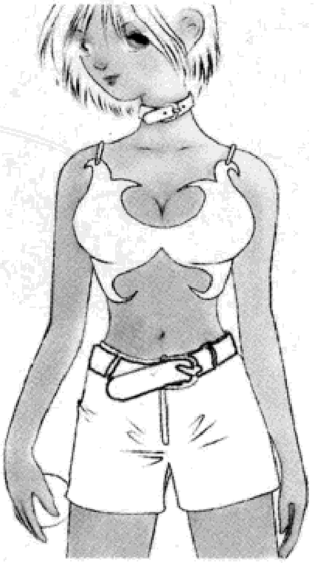


图 17-8 为皮肤添加颜色后的效果

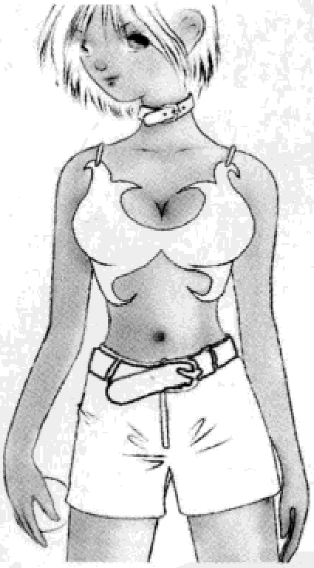


图 17-9 为皮肤颜色添加阴影后的效果

人物最主要的部分就是头发和皮肤，因此我们特意把这两部分做专题讲解，希望能引起读者的重视。

Photoshop CS5

卡通漫画创作技术精粹

www.cip.com.cn

销售分类建议：计算机/图形图像

ISBN 978-7-122-08921-2

9 787122 089212 >

定价：29.80元 含1CD-ROM